
GAME BOY • MEGA DRIVE • NES • SUPER NINTENDO • SEGA MASTER • LYNX • GAME GEAR
8/92
DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE
VIDEO GAMES
Markt&Technik
öS 23,-/sfr 3,-
Lit 3200 / hfl 3,75
dkr 16,- / fmk 11,-
JETZT 3 DM
SUPERSTARS & SPITZENSPIELE
COOLE MODULE
Batman Returns
Splatterhouse 2
Steel Talons
Terminator
Shining Force
Bucky O'Hare
Street Fighter 2
Euro Soccer
MESSE-NEWS
SPIELE-SOMMER IN CHICAGO
Hardware-Knüller und Traum-Module
Erste Infos: Marios neueste Abenteuer
GAME BOY • MEGA DRIVE • NES • SUPER NINTENDO • SEGA MASTER • LYNX • GAME GEAR

GRUPPEN DYNAMIK

Wer die quengelnde Familie mit dem Videospielevirus infizieren will, hat verschiedene Möglichkeiten. Er kann Vater oder Mutter von den edukativen Vorzügen eines Weltraumactionspiels überzeugen (wenig aussichtsreich), der kleinen Schwester Mario und Sonic als Teenie-Idole andrehen (unwahrscheinlich) oder ein peppiges Multi-Player-Spiel ausgraben (vielversprechend). Die Erfolgsaussichten wurden bereits von der Redaktionsmannschaft geprüft. Während die Tester von Geburt an Spielerblut in den Adern hatten, mußten wir bei unseren Assistenzen Pionierarbeit leisten. Ein Redakteur lockt die beiden Mädels in das Spielezimmer, während dort Game-Boy-Tetris per Link-Kabel gespielt wird, ein Quartett via "World Cup" gegen den Ball tritt und eine wilde Meute "Dynablaster" auf der PC-Engine zockt. Noch leicht geschockt von den kreischenden Spielern werden die Ungläubigen kurzerhand zum Mitspielen überredet. Simsalabim — schon gab's zwei Videospiel-interessierte Leute mehr im Verlag. Wenn Ihr die passenden Argumente, sprich Module sucht, dann schlagt einfach in unserem Multi-Player-Artikel ab Seite 34 nach. Der häusliche Frieden ist gerettet und Ihr spart vielleicht in Zukunft ein paar Mark, wenn Pappi höchstpersönlich zum Software-Shop schlendert.

Einen konstant steigenden Fun-Koeffizienten wünscht



Euer Video Games-Team

GNADENLOS

0 89 - 480 29 13



SEGA MEGA

Artikel	Preis
CD ROM	499,90
CD ROM m. Spiel	569,00
Earnest Evans CD	89,90
Sol Feace CD	89,90
Heavy Nova CD	89,90
Joypad/Dauerfeuer	29,90
Arcade Pro Stick	49,90
Japanadapter	25,90
Alisia Dragoon	99,90
Back to Future III	49,90
Bare Knuckle	69,90
Bonanza Bros.	49,90
Buck Rogers	99,90
Carmen San Diego	99,90
California Games dt.	99,90
Crackdown	39,90
Crude Dudes	89,90
Desert Strike	99,90
Devil Crush	89,90
Double Dragon II	79,90
F - 1 Hero	99,90
F 22 Interceptor	89,90
Fantasia	49,90
Fantasm Soldier	69,90
Fatal Labyrinth	59,90
Final Blow	89,90
Fire Mustang	69,90
Gainground	49,90
Gaiares	59,90
Ghost'n Ghouls	79,90
Ghostbusters	49,90
Golden Axe II	79,90
Gynoug	59,90
Hardball dt.	49,90
Hard Driving	49,90
Hellfire	49,90
James Pond	69,90
James Pond II	89,90
Jewel Master	45,90
John Madden II	89,90
Jordan vs. Bird	89,90
Kid Chameleon	79,90
Klax	49,90
Marble Madness dt.	109,90
Marvle Land	59,90
Moonwalker	49,90
Mystic Hunter	49,90
Outrun	39,90
Paperboy dt.	109,90
PGA Golf	89,90
Phantasy Star III dt.	129,90
Pitfighter	89,90
Populous	69,90
Olympic Gold	99,90
Quackshot	59,90
Rings of Power	89,90
Ringside Angel	59,90
Road Blasters	89,90
Road Rush	79,90
Robocod	89,90
Shining Darkness dt.	129,90
Slime World	89,90
Simpsons	99,90
Space Harrier II	59,90
Splatterhouse	99,90
Spiderman	45,90
Star Cruiser	79,90
Strider	59,90
Steel Empire	89,90
Stormlord	95,90
Super League	59,90
Super Shinobi	59,90
Sword of Sodan	39,90
Task Force Harrier	95,90
Tecmo World Cup	79,90
Thunderforce II	49,90
Turbo Outrun	85,90
Turrican dt.	49,90
Valis III	59,90
Valis IV	89,90
Verytex	65,90
Wani Wani World	39,90
Whip Rush	29,90
Wonderboy V dt.	129,90
W. Wrestling Festiv.	79,90
World Cup Soccer	69,90
X.D.R.	29,90
Ys III	109,90
Zany Golf	39,90
Zerowings	79,90
Zoom	49,90

GAME GEAR

Artikel	Preis
Master Gear Adapter	39,90
Netzteil	19,90
AX Battler	59,90
Berlin Wall	39,90
Busterball	49,90
Chase HQ	59,90
Chessmaster	59,90
Devilish	59,90
Dragon Crystal	59,90
Donald Duck	55,90
Fantasy Zone	59,90
GG Shinobi	55,90
Halley Wars	55,90
Heavy Weight Champ	55,90
Joe Montana Football	55,90
Kinnetic Connection	39,90
Outrun	39,90
Olympic Gold	69,90
Sonic	55,90
Wonderboy	49,90

GAMEBOY

Artikel	Preis
Asmik World	39,90
Adventure Islands	49,90
Afterburst	29,90
Astroids	45,90
Battle Tennis	29,90
Bettle Juice	49,90
Bill & Ted	55,90
Blaster Master	55,90
Bubble Bobble dt.	49,90
Bo Jackson	49,90
Cha Cha Maru	39,90
Fastest Race	59,90
Fish War	29,90
Final Fantasy Adv.	65,90
Final Fantasy II	65,90
Fortress of Fear	39,90
Hal Wrestling	39,90
Hook	59,90
Ishido	19,90
Kid Ikarus	49,90
Loopz	29,90
NBA All Stars	49,90
Palamedes	29,90
Parodius	49,90
Racing Spirit	29,90
Red October	55,90
Snow Bros.	39,90
Soccer World Cup	29,90
Solomon's Club	49,90
Startreck	59,90
Sunrio Carnival	29,90
TMNT II	39,90
Tail Gator	49,90
Volleyfire	29,90

S. NES/FAMICOM

Artikel	Preis
Superadapter	29,90
J.B. King Joystick	159,90
Adventure Islands	109,90
Area 88	109,90
Big Run	49,90
Cyber Formula	109,90
Dodgeball	89,90
E.D.F.	109,90
Final Fight	99,90
Ghouls'n Ghosts	119,90
Hole in One	49,90
Joe & Mac	109,90
John Madden	109,90
Lagoon	109,90
Last Twinfighter	109,90
Lemmings	119,90
Pro Baseball	49,90
Rocketeer	89,90
Raiden	99,90
RPM Racing	99,90
Sim City	49,90
Soulblader	79,90
STG	99,90
STV	99,90
Streetfighter II*	149,90
Super Fighter	99,90
Super Stadium	49,90
Thunderspirits	99,90
Waggan Land	79,90
Wanderer from Y's	109,90
Wrestle Maniac	119,90
Xardion	109,90

NEO GEO

Artikel	Preis
Grundgerät RGB	659,90
Joystick	129,90
Alpha Mission II	269,90
Baseball 2020	269,90
Baseball Stars	269,90
Baseball Stars 2	299,90
Blues Journey	219,90
Burning Fight	269,90
Crossed Swords	269,90
Cyberlip	199,90
Eightman	269,90
Fatal Fury	279,90
Football Frenzy	299,90
Ghostpilots	249,90
King of Monsters	249,90
Last Resort	359,90
Magician Lord	199,90
Mutation Nation	299,90
Ninja Combat	249,90
Ninja Comando	299,90
Robo Army	269,90
Sengoku	269,90
Soccerbrawl	279,90
Superspy	219,90
Trash Ralley	279,90

MS DOS

Artikel	Preis
Aces of Pacific	82,90
Indiana Jones 4	82,90
Larry 5	82,90
Lemmings	39,90
Shuttle	59,90
Space Quest 4	82,90
Ultima 7	82,90
Underworld	82,90

CD ROM

Artikel	Preis
Chessmaster 3000	95,90
Infocom Collection	82,90
King's Quest 5	95,90
Magnetic Scroll Coll.	74,90
Spirit of Excalibur	82,90
Supremacy	74,90
Ultima 6 & W.C. 1	125,90
W.C. 1 & Mission 1/2	125,90
Wonderland	74,90
Zork 1 - 3	69,90

LIEFERBEDINGUNGEN:

Alle Spiele sind Importe,ohne deutsche Anleitung. Wir haften nicht für die Kompatibilität der Spiele.Lieferung per Nachnahme zuzügl.DM 9,90 Versandkosten. Umtausch ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen repariert, ausgetauscht oder rückerstattet. Auslandslieferung DM 15,90 Versandkosten

Sie erreichen uns Mo.- Fr. von 10.00 h - 18.30 h.

KEIN LADENVERKAUF

Gnadenlos GmbH, Postfach, 8000 München 80

Preisliste 30.06.92

Alle früheren Listen werden durch diese ersetzt. Lieferung, Irrtum, Preisänderung vorbehalten.

INHALT



Fürs Mega Drive testen wir zwei Basketball-Module

22 Axelay ist der neueste Ballerknaller aus dem Hause Konami

89 Mit dem Mega Drive durchs All: Galaxy Force 2

NEWS

UNTER DER LUPE

TEST

TIPS + TRICKS

RUBRIKEN

VIDEO GAMES 8

AMERICAN DREAMS

Zweimal im Jahr findet in den USA die Consumer Electronics Show statt — die wichtigste Videospielemesse jenseits von Japan. Alle Neuheiten, die bis Jahresende in den USA zu erwarten sind, werden auf der Sommer-CES in Chicago präsentiert. Was die Amis Weihnachten spielen, und welche Module wir in Deutschland erwarten dürfen, erfahrt Ihr in unserem ausführlichen Messebericht.

Eine Ankündigung der Messeleitung schockte schon im Vorfeld Aussteller und Fachbesucher aus Japan, Europa und den USA: Die Chicagoer Sommer-CES sollte zum ersten Mal in ihrer 25jährigen Geschichte an zwei Tagen für das breite Publikum geöffnet werden. "Wie sichere ich die Vorabmodule gegen Langfinger?" und "Mein Gott, wird das ein Chaos geben.", waren die meist gehörten Statements zu dem gewagten Vorstoß des Organisators. Natürlich versuchten auch die Pressevertreter, ihre Angelegenheiten vor dem großen Ansturm zu regeln. So wurde in den drei Tagen, die zur Verfügung standen, ein Termin nach dem anderen wahrgenommen und eiligst ein paar Dutzend Filme verschossen.

Für die *VIDEO GAMES* pilgerten mit Martin und Michael gleich zwei Mann 'gen Westen, um den Herstellern letzte Geheimnisse und aktuelle Spiele abzuluchsen. Der folgende Messebericht ist der Übersichtlichkeit wegen alphabetisch nach Softwareherstellern gegliedert. Eine Aufteilung zwischen Sega und Nintendo wäre nicht sinnvoll gewesen, denn viele Spieleproduzenten zeigten Versionen für verschiedene Konsolen, so daß sich zwangsläufig Wiederholungen ergeben hätten. Wenn von Erscheinungsterminen die Rede ist, dann ist im Normalfall die US-Veröffentlichung gemeint. Wir dürfen allerdings damit rechnen, daß alle interessanten Module früher oder später auch offiziell in Deutschland erscheinen. Sollten wir schon den genauen Veröffentlichungstermin bei uns kennen, erwähnen wir ihn entsprechend.

MARTIN GAKSCH



Amazing Tennis (Absolute/Super Nintendo)

Absolute

Bislang hielten sich Absolute Entertainment mit Neuheiten dezent zurück, jetzt kündigen die Amerikaner einen ganzen Modulberg an. Wichtigste Erkenntnis: auch Sega-Spieler werden beliefert. So gibt's noch dieses Jahr mit dem Panzerspektakel **Super Battletank** (auch fürs Super NES) und **Amazing Tennis** zwei Mega-Drive-Produkte. "Amazing Tennis", das zeitgleich fürs Super Nintendo erscheint, machte auf den ersten Blick einen interessanten Eindruck. Entwickelt wurde das Spiel übrigens von David Crane, einem Designer, der schon auf dem Atari VCS für Topspiele wie "Pitfall" verantwortlich war.

Für das Game Gear dürfen wir uns auf das Autorennen **R.C. Grand Prix** freuen (gibt's bereits auf dem Master System). NES-technisch hat Absolute ebenfalls ein PS-Spektakel in der Mache: **Race America** führt Euch via Split-Bildschirm durch die Asphalt-USA. Zusammen mit dem ungewöhnlichen Flugsimulator **Space Shuttle Project** und dem Actiontitel **Battletank**, soll Race America noch dieses Jahr in Deutschland erscheinen.

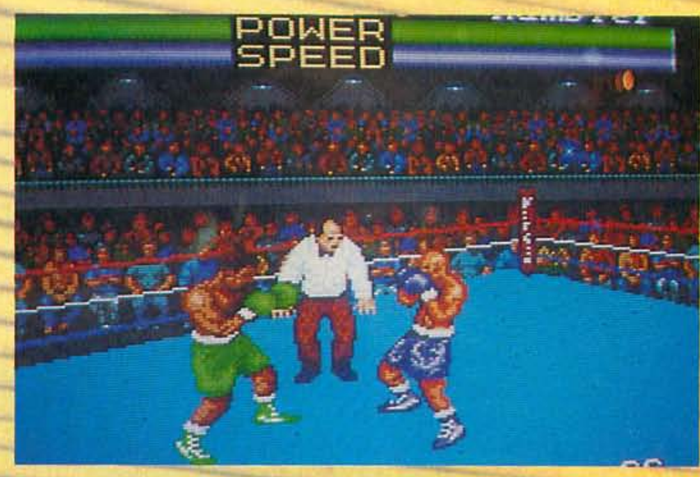
Für die Weihnachtszeit hat sich Absolute mit **Toys** die Lizenz zu einem potentiellen Kinohit geangelt. Die Komödie wird für Super NES, Mega Drive und NES adaptiert.

Acclaim

Wer die komplette Neuheitenpalette der US-Videospielgiganten Acclaim zusammen mit seinen Labels Ljn (Nintendo), Flying Edge (Sega) und Arena (Sega) begutachten wollte, mußte sich zumindest einen Nachmittag reservieren. Einige Spiele besprechen wir bereits in dieser Ausgabe, über den Rest folgt jetzt ein kurzer Überblick:

Für das Super Nintendo sind angekündigt: NBA All-Star Challenge (Basketball), Roger Clemens' MVP Baseball, Spider-Man & Uncanny X-Men (Geschicklichkeit), Bart's Nightmare (Geschicklichkeit), Super High Impact (American Football) und Terminator 2: Judgment Day (Action). Das Mega Drive hält dagegen mit: Alien 3 (Action-Adventure), Arch Rivals (Basket-





George Foreman's Boxing (Super Nintendo/Acclaim)





ball), Ferrari GP Challenge (Autorennen), NBA All-Star Challenge (Basketball), Predator 2 (Action), Roger Clemens MVP Baseball, Spider-Man & Uncanny X-Men (Geschicklichkeit), Super Smash TV (Action), Super High Impact (American Football), WWF Wrestlemania (Catchen), Terminator 2: Judgment Day und Terminator 2: the Arcade-Game (beide Action).

Auf dem Game Gear waren anspielbar: Alien 3 (Action-Adventure), Smash TV (Action) und Terminator 2: The Arcade Game (Action). All diese Titel erscheinen auch für das Master-System.

Schließlich werden noch die Game-Boy-Jünger bedient. Für sie steht parat: Alien 3 (Action-Adventure), Spider-Man 2 (Geschicklichkeit), Double Dragon 3 (Prügelspiel), Ferrari GP Challenge (Autorennen), George Foreman's KO Boxing, The Incredible Crash Dummies, NBA All-Star Challenge 2 (Autorennen), Roger Clemens' MVP Baseball, Bart vs the Juggernauts (Geschicklichkeit), Terminator 2: The Arcade Game (Action) und WWF Superstars 2 (Catchen).

Atari

Atari hatte leider keinen eigenen Stand auf der CES, dafür wurde das Lynx von dem Softwarelieferanten Telegames präsentiert. Neben den angekündigten **Super Off Road** und **Double Dragon** konnte insbesondere das Rollenspiel **The Guardians: Storm over Doria** gefallen. Bis zu vier Personen dürfen sich in Dungeons mit Monstern prügeln und Rätsel lösen.

Einige Neuheiten von Atari selbst (u.a. "Steel Talons" und "Batman Returns") testen wir bereits in dieser Ausgabe. In der Mache sind außerdem: **Hyperdrome** (3-D-Action), **Heavyweight Contender** (Boxen), **Full Court Press** (Basketball), **Switchblade 2** (Action-Adventure), **Deamonsgate** (Rollenspiel) und **Raiden** (Action). Mehr über die einzelnen Produkte erfahrt Ihr im Aktuellteil (Atari-Aspekte) dieser Ausgabe. Von der neuen Atari-Spielkonsole war leider überhaupt nichts zu sehen. Angeblich soll sie auf der nächsten CES in Las Vegas präsentiert werden.

Capcom

Die japanische Spieleschmiede stellte auch diesmal wieder unter Beweis, daß sie zu den wichtigsten Modullieferanten für die Nintendo-Konsolen gehört. Auf dem 16-Bit-System überragte ein Produkt in Sachen Besucherinteresse den Rest um Längen: Der Kultautomat **Street Fighter 2** wurde in einer atemberaubenden Version auf dem Super Nintendo präsentiert. Näheres dazu erfahrt Ihr im Testteil dieser Ausgabe. Ein weiteres 16-Bit-Highlight gab's mit **The Mystical Quest** zu sehen. Capcoms erstes High-End-Mickey-Mouse-Abenteuer stellte die Konkurrenz auf dem Mega Drive nicht nur grafisch in den Schatten, sondern wußte auch spielerisch zu überzeugen. Außerdem angekündigt: die Disney-Stars Goofy & Co. in **Goof Troop**. Schließlich durften wir auf dem Super Nintendo die Umsetzung des Arcade-Hits **Pang** (in den USA als "Super Buster Brothers" bekannt), sowie das Sportspektakel **Capcom's MVP Football** antesten.

Capcom's Game-Boy-Palette wird in absehbarer Zeit ebenfalls um ein paar Titel erweitert: So stehen das dritte **Mega-Man**-Abenteuer, die Umsetzung des ältlichen Spielautomaten **Bionic Commando** und die drei Disney-Module **Tale Spin**, **Darkwing Duck** (Graf Duckula) und **The little Mermaid** (Ariel, die kleine Meerjungfrau) auf dem Programm. Angekündigt wurden zudem Handheld-Adaptionen der Kinoklassiker **Star Wars** und **The Empire strikes back**.

Die NES-Enthusiasten kommen natürlich auch auf ihre Kosten. Nachdem in wenigen Tagen der vierte "Mega Man" auf dem NES erscheint, ist für das Weihnachtsgeschäft schon **Mega Man 5** in den Startlöchern. "The little Mermaid", "Tale Spin" und "Darkwing Duck" geben sich auch auf dem NES die Videospielehre. Alle Action-Adventure-Fans werden sich nach **Gargoyle's Quest 2** sehnen. Bevor allerdings die Fortsetzung in Deutschland erscheint, wird vermutlich zunächst der Erstling auf den Markt kommen. Weiterhin gesichtet: das Action-Drama **GI Joe** (nichts für Deutschland) und der Barcelona-Ableger **Gold Medal Challenge** (erinnert zum Teil an Konami's "Track & Field"-Serie).

Nicht bestätigt wurde übrigens das Gerücht, daß Capcom in Zukunft auch Mega-Drive-Module programmiert. Angeblich soll **Street Fighter 2: Championschip Edition** exklusiv auf Mega-CD erscheinen.

Electronic Arts

Fleißig schiebt Electronic Arts ein Modul nach dem anderen auf den Markt. So dürfen sich Super-Nintendo-Fans auf die unspektakuläre Umsetzung des Topspiels **Desert Strike** und die geglückte Adaption des Kultautomaten **Rampart** (inklusiv 3-D-Szenen) freuen. Neu für Super Nintendo sind ebenfalls **Search for the Ultraforce** (Geschicklichkeit)



Mystical Quest (Super Nintendo/Capcom)

NHLPA Hockey (Mega Drive/ Electronic Arts)

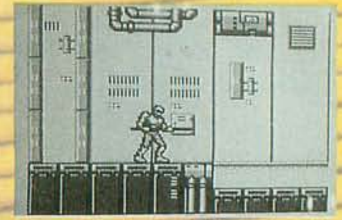






Cybernator (Super Nintendo/NCS)

Rampart (Super Nintendo/ Electronic Arts)



Zen (Game Boy/Konami)

und **Bulls vs Lakers** (Basketball). Für Mega Drive sind die Umsetzung des Computerrenners **Lotus Turbo Challenge** und der Flipper **Twisted Flipper** (bislang eher mäßig) in Arbeit. Außerdem werden in Kürze eine Menge Updates zu Sportspielen angeboten: **Team USA Basketball** (erinnert sehr stark an "Bulls vs Lakers"), **NHLPA Hockey** (entspricht "EA Hockey" mit neuen Spielern und verbessertem Torwart; kommt auch für Super Nintendo) und **John Madden '93** stehen in den Startlöchern.

Außerdem in Arbeit: **Tony La Russa's Ultimate Baseball**, die Helikopter-Simulation **LHX Attack Chopper** und das Action-Adventure **Young Galahad** (alle Mega Drive).

Hudson

Die PC-Engine-verliebten Japaner stellten mit **Felix, the Cat** und **Adventure Island 3** zwei spielstarke NES-Module vor, die bald in Deutschland erscheinen sollen. Ob uns auch **Bomberman 2** in Kürze ins Haus steht, war leider noch nicht entschieden. Außerdem steht Kultspringer Bonk in **Bonk's Adventure** ein Game-Boy-Auftritt bevor. Fürs Super NES bastelt Hudson gerade an dem "Nectaris"-verwandten Strategiespiel **Earthlight** und dem Mehr-Spieler-Spaß **Bomberman**, der angeblich mit einem Fünf-Spieler-Adapter in den Handel kommen soll. Später dürften in den USA noch **Fievel goes west**, **Inspector Gadget** und **Felix, the Cat** erscheinen. Was Hudson in Sachen PC-Engine auf Lager hatte, lest bitte unter dem Stichwort TTI auf Seite 14 nach.

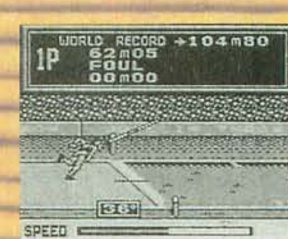


Cybernator (Super Nintendo/NCS)

Konami

Die eifrigen Japaner zeigten auf der CES Module für Super Nintendo, NES und Game Boy. Die Neuheiten für das Super Nintendo waren dabei klar in der Überzahl. Herausragend präsentierte sich die Inkarnation der 16-Bit-**Tiny Toons**. Der rotzfreche Hase Buster watschelte und sprintete so famos animiert über den Bildschirm, daß selbst der Jump'n'Run-Star No. 1 aus dem Hau-





Track'n'Field (Game Boy/Konami)

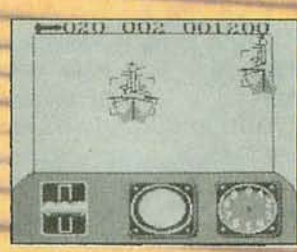
Adventure Island 3 (NES/Hudson)



Bomberman 2 (NES/Hudson)



Felix, the Cat (NES/Hudson)



Top Gun (Game Boy/Konami)



se Nintendo verwundert die Klempner-Mütze zog. Wenn alles nach Plan läuft, dürften die Tiny Toons auf dem Super NES in den USA und Europa zeitgleich zum Jahreswechsel auf den Markt kommen.

Mehr für Actionfreaks ist die 3-D-Ballerei **Axelay** gedacht, der wir in dieser Ausgabe auf Seite 22 einen extra Artikel widmen. In die Actionregion paßte auch **Super Probotector**, das als Importspiel ("Super Contra") bereits verfügbar ist. Zusammen mit **Castlevania 4** und den **Teenage Turtles 4** (siehe Test in der nächsten *VIDEO GAMES*) wird es Konamis offizielles Starttrio an Super-Nintendo-Titeln für Deutschland sein.

Zukunftsmusik sind dagegen die 8- und 16-Bit-Adaptionen von **Batman Returns**. Ein erstes Demo auf Video machte schon mal Appetit auf das fertige Produkt, mit dem allerdings erst im Frühjahr '93 geliebäugelt werden darf — genauso wie mit den superputzigen **Tiny Toon Adventures 2** auf dem NES. Schließlich bot Konami auch den Sportfans Alternativen: Auf dem Game Boy wird dieses Jahr noch **Track & Field** mit prallen elf Disziplinen erwartet, Super-Nintendo-Quaterbacks freuen sich auf **NFL Football**. Über die Modulpalette fürs NES, die wir noch '92 in Deutschland erleben, plaudern wir ausführlich in besonderen Vorabberichten. So gibt's in dieser Ausgabe ein Special über **Pirates**, demnächst kommen **Star Trek**, **Konami Grand Prix**, **Nightshade**, **Parodius** und **Noah's Ark** auf den Markt. Auf dem Game Boy gab's in den USA des weiteren eine Version des Fliegermoduls **Top Gun** und die Science-fiction-Variante der Turtles, **Zen — Intergalactic Ninja** zu sehen.

Interessanterweise wurden am Konami-Stand auch zwei Super-Nintendo-Spiele der japanischen Modulschmiede NCS gezeigt. Während **Prince of Persia** noch recht hausbacken wirkte, konnte die Roboteraction in **Cybernator** überzeugen. Ballerfreaks sollten sich diesen Titel schon mal vormerken.

Microprose

Einer der führenden Computerspieleproduzenten startet seine Offensive im Modulbusineß. Nach dem NES-Flieger **F-15 Strike Eagle** schicken die Simulationsprofis weitere Titel auf die Startbahn. Für das Super Nintendo steht **F-15 Super Strike Eagle** abflugbereit, Mega-Drive-Captains laben sich an **F-15 Strike Eagle 2**, NES-Fans freuen sich aufs **F-117A**. Außerdem steht auf dem Super Nintendo der fantastische Eisenbahn-Baukasten **Railroad Tycoon** an. Weitere Simulationen, vor allem für 16-Bit-Konsolen, dürfen wir laut Microprose in Zukunft in größeren Stückzahlen erwarten.

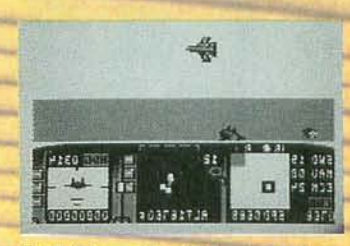


Railroad Tycoon (Super Nintendo/Microprose)


F-15 Strike Eagle 2 (Mega Drive/Microprose)



F1-15 Strike Eagle 2 (Mega Drive/Microprose)


F-15 (Game Boy/Microprose)


F-117A (NES/Microprose)

Namco

Die Spieleveteranen und "Pac-Man"-Erfinder bei Namco hatten eine kleine, aber feine Modulpalette parat. Fürs Mega Drive soll das lange erwartete **Splatterhouse 2** nun endlich erscheinen; Game-Boy-Fans freuen sich auf den Oldie **Dig Dug**. Gleich drei Produkte warten auf ihren Super-Nintendo-Einsatz: Die Baseballsimulation **Batter Up**, die Geschicklichkeitsfliegerei mit 3-D-Touch **Wings 2: Aces high** und das Action-Adventure **Whirlo**.



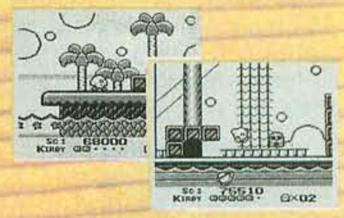
Splatterhouse 2 (Mega Drive/Namcot)

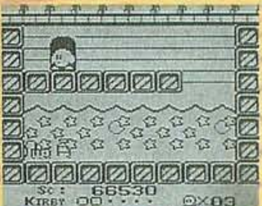
Nintendo

Noch bevor die Messe anfing, schockte Nintendo die Konkurrenz mit dem neuen US-Verkaufspreis ihrer 16-Bit-Konsole. Das Super Nintendo, inklusive einem Joypad wird mittlerweile in den Staaten für 99 Dollar (etwa 170 Mark) angeboten. Die Vollversion mit zwei Joypads und "Super Mario World" kostet 150 Dollar (etwa 250 Mark).

Modultechnisch wurde Superstar Mario in zwei neuen Titeln präsentiert (**Super Mario Kart** auf dem Super Nintendo und **Super Mario Land 2** auf dem Game Boy), die wir auf Seite 16 extra unter die Lupe nehmen. Außerdem wird mit **Mario Paint** ein Malprogramm angekündigt, das zusammen mit einer Maus (bekannt als Computerzubehör) auf den Markt kommt. Für das NES war außer dem Denkspiel **Yoshi's Egg** (etwas mit "Tetris" verwandt) leider nichts zu sehen. Dafür gab's eine Menge Game-Boy-Neuheiten zu bestaunen. Neben "Yoshi's Egg" freuen wir uns auf das Geschicklichkeitsspiel **Kirby's Dream Land**. Held Kirby kann sich u.a. aufblasen, durch die Luft schweben und rennen — ein witziges Modul mit Abenteuer-Touch. Etwas rasanter gab sich dagegen das Vier-Spieler-Waterbike-Rennen **Wave Race**. Auf 16 Strecken wird gegen Freunde oder Computer gebraust. Schließlich entführt uns **Lunar Chase** auf einen Vektor-Mond, auf dem es recht actionreich zugeht.

Auf dem Super Nintendo wurde neben "Super Mario Kart" die verrückte, aber witzige Minigolfabart **Special Tee Shot** gezeigt. Wer auf ungewöhnliche Geschicklichkeitsspiele steht, darf sich dieses Modul ganz besonders vormerken. Außerdem antestbar: **Super Play Action Football** und ein weiteres Modul für das "Super Scope" (siehe Bericht auf Seiten 32 und 33): **Battle Clash**.




Kirby's Dream Land (Game Boy/Nintendo)





Evander Holyfield's Boxing (Mega Drive/Sega)


Taz-Mania (Mega Drive/Sega)

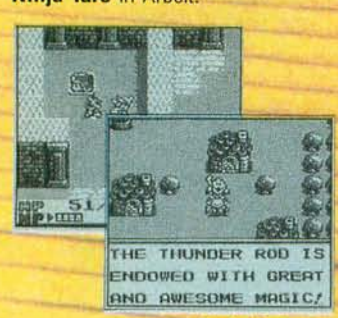

Ariel, the little Mermaid (Mega Drive/Sega)

Ocean

Das englische Softwarehaus ist eine der wenigen europäischen Firmen, die aus dem amerikanischen NES-Modul-Dschungel nicht mehr wegzudenken sind. Mit **Robocop 3** und **Lethal Weapon 3** wurden erneut hochkarätige Filmlizenzen gekauft. Außerdem kommt der niedliche, leicht "Lemmings"-inspirierte Geschicklichkeitstest **Push Over** (NES) und das 3-D-Spektakel **Radio Flyer** (Super Nintendo) demnächst auf den Markt.

Sammy

Nachdenklich gab sich dieses Softwarehaus: Während fürs Super Nintendo die ausgezeichneten Rollenspiele **Might and Magic 2 & 3** vorgestellt wurden (Teil drei sieht fantastisch aus und kann sogar mit der Nintendo-Maus gespielt werden), sind auf dem Game Boy die Action-Adventures **Rolan's Curse 2** und **Ninja Taro** in Arbeit.



Rolan's Curse (Game Boy/Sammy)

Sega

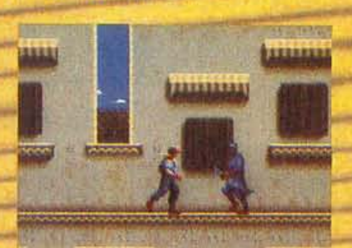
Sega hatte sich für diese Messe Großes vorgenommen. Man wollte mit dem vorgestellten CD-ROM dem nicht anwesenden Nintendo-CD-Laufwerk schon im Vorfeld die Luft aus den Segeln nehmen und mit jeder Menge neuer Software die Zeichen für das Weihnachtsgeschäft setzen. Ersteres gelang leider nicht so richtig. Von der Original-Sega-CD-Software war so gut wie gar nichts zu sehen. Nur auf einem Video wurden einige Spielszenen präsentiert, die allerdings zumeist von den Computerspiel-Vorbildern stammten. Lediglich eine 3-D-Szene aus der **Batman Returns**-Umsetzung machte Appetit auf das fertige Spiel. Ähnlich wie "Sonic 2" wird es von "Batman Returns" sowohl Modul-, als auch CD-Versionen geben. Der Unterschied: auf CD gibt's besseren Sound und ein paar Levels mehr zum selben Preis. Welche anderen Titel für das Mega-CD, das übrigens im November in den USA und Europa für etwa 600 Mark auf den Markt kommen soll, geplant sind, entnehmt bitte dem entsprechenden Kasten.

Die heißeste Modulneuheit war natürlich **Sonic 2**. Leider wurden von diesem Spiel, genauso wie von fast allen anderen Titel-Premieren nur unfertige Versionen gezeigt. So war es schwer, sich anhand der Vorabszenen eine Meinung über die Produkte zu bilden. Viele Spiele sahen in der aktuellen Variante nicht sehr spektakulär aus, doch wir hoffen, daß sich bis zur Veröffentlichung noch einiges daran verändern wird. Von dem angesprochenen Sonic 2 waren nur zwei Levels anspielbar, die dem Erstling verdächtig ähnlich waren. Allerdings soll Sonic 2 einen Zwei-Spieler-Modus haben, in dem der Bildschirm in der Mitte horizontal geteilt ist. Näheres dazu findet Ihr in unserem ausführlichen "Sonic 2"-Special in der nächsten Ausgabe.

An weiteren großen Namen gaben sich Adaptionen von **Home Alone** (zu deutsch: "Kevin allein zu Hause") sowie die Disney-Titel **Ariel, the little Mermaid** (Ariel, die kleine Meerjungfrau) und **Talespin** die Ehre. Waren diese Spiele grafisch eher hausbacken, erfreute **World of Illusion** mit Micky und Donald die Sega-Fans. Obwohl nur ein Video zu begutachten war, machte die frühe Version schon einen prima Eindruck. Actiontechnisch wurde der abgedrehte Horizontal-Scroller **Bio-Hazard Battle**, das Schwertspektakel **Chakan** und der Mutanten-Fight **X-Men** geboten. Ins Geschicklichkeitsgenre lassen sich dagegen **Taz-Mania**, **Greendog**, **Young Indiana Jones** (die TV-Serie startet übrigens im Herbst auf SAT 1) und **B-Bomb** einordnen.

Schließlich kommen mit **Evander Holyfield's Boxing** die Sportfreaks und mit **Dungeons & Dragons** die Rollenspieler auf ihre Kosten.


Tale Spin (Mega Drive/Sega)

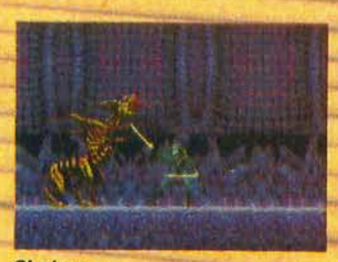

Young Indiana Jones (Mega Drive/Sega)


Home Alone (Mega Drive/Sega)


Bio-Hazard Battle (Mega Drive/Sega)


B-Bomb (Mega Drive/Sega)


Batman Returns (Mega Drive/Sega)


Chakan (Mega Drive/Sega)


Greendog (Mega Drive/Sega)



The Flintstones (Mega Drive/Taito)

Sunsoft

Nicht zu verwechseln mit "Batman Returns" ist Sunsofts "Batman"-Nachfolger **Batman: Revenge of the Joker**. Nach der bereits erschienenen Game-Boy-Version folgen nun Adaptionen für Mega Drive und Super Nintendo. Mit **Superman** gibt ein weiterer Bildschirm-Heroe seinen 16-Bit-Einstand. Seine fliegerischen Künste darf er allerdings erst im Dezember unter Beweis stellen.

Nur für Super Nintendo ist das "Road Runner"-Spiel **Death Valley Rallye** angekündigt; ausschließlich auf Game Boy kommt **Looney Tunes: Mixed-up Melodies**. Und: **Lemmings** gibt's nun auch für Mega Drive.

Taito

In jede Richtung offen zeigte sich Taito. So stehen für Mega Drive das Action-Adventure **Cadash** (siehe Test auf Seite 91), die Highway-Raserei **Chase H.Q. 2** und **The Flintstones** (ebenfalls für Game Boy) an. Die Eishockey-Simulation **Hit the Ice** erscheint sowohl für Mega Drive, als auch für Super Nintendo, NES und Game Boy. Nur fürs NES ist die Fortsetzung zum Elite-Modul "Power Blade" geplant. Neben **Power Blade 2** dürfen die 8-Biter auch ein Abenteuer mit den **Jetsons** planen.



Superman (Mega Drive/Sunsoft)

Tengen

Das Videospiel-Label von Atari Games, die in Europa eng mit Domark zusammenarbeitet, hat sich mittlerweile total auf Sega eingeschossen. Neben den Spielen, über die wir schon im Messebericht von der ECTS in London berichtet haben, wurden das actionreiche 3-D-Helikopterspiel **Steel Talons** (langsame Grafik), das 3-D-Autorennen **Road Riot 4WD** und die Baseballsimulation **R.B.I. Baseball 4** vorgestellt.



Road Riot 4WD (Mega Drive/Tengen)

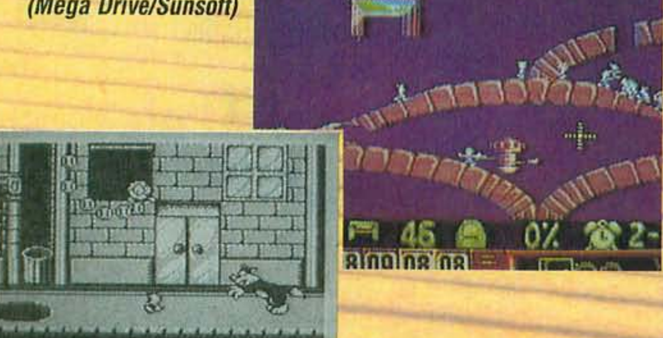
Super Double Dragon (Super Nintendo/Tradewest)

Tradewest

Wer Tradewest sagt, meint **Battletoads**. Kein Wunder, daß diesmal die Super-Nintendo-



Batman: Return of the Joker (Super Nintendo/ Sunsoft)



Lemmings (Mega Drive/Sunsoft)

Looney Tunes (Game Boy/Sunsoft)

Mega-CD-News

Folgende Spiele sollen bis Anfang '93 für das Mega-CD-ROM erscheinen:

Titel	Hersteller	Genre
Black Hole Assault	Bignet	Action
The third World War	Bignet	Strategie
Terminator 2: The Arcade Game	Flying Edge	Action
WWF Mega Wrestlemania	Flying Edge	Sport
Wonderdog	JVC	Geschicklichkeit
Wolfchild	JVC	Action
Monkey Island	JVC/Lucasfilm	Adventure
Dungeon Master: Skull Keep	JVC	Rollenspiel
Thunder Storm	Reno	Action
Out of this World	Virgin	Action-Adventure
Terminator	Virgin	Action
Pit-Fighter 2	Tengen	Prügelspiel
R.B.I. Baseball 4	Tengen	Sport
King's Quest 5	Sierra	Adventure
Stellar 7	Sierra	Action
Space Quest 4	Sierra	Adventure
Police Quest 3	Sierra	Adventure
Leisure Suit Larry	Sierra	Adventure
Batman Returns	Sega	Action
Sonic 2	Sega	Geschicklichkeit
Ultima Underworld	Sega	Rollenspiel
Wing Commander	Sega	Action
Cool World	Sega	Geschicklichkeit



GRADIUS

PROBOTECTOR

Castlevania


Simon's Quest

GAME BOY
PROBOTECTOR
TINY TOON
BABS' BIG BREAK
ADVENTURE



Variante präsentiert wurde. Während fürs NES mit **Indy Heat** ein "Super Off Road"-ähnliches Autorennen in Planung ist, kommen fürs Super Nintendo mit **Pro Quaterbeck** eine American-Football-Simulation und mit **Super Double Dragon** das 16-Bit-Update der erfolgreichen Prügelspielserie.

TTI

Nachdem die Turbo Grafx (so heißt die PC-Engine in den USA) wenig erfolgreich gegen Sega und Nintendo gekämpft hat, wurde mit TTI eine neue Firma gegründet, die die beiden Giganten von Neuem fordert. Als Waffe hat man sich die Duo-Engine ausgesucht, die im Herbst als **Turbo Duo** in den Staaten erscheint. Die Kombination aus PC-Engine und Super-CD-ROM soll für sagenhafte 300 Dollar (etwa 500 Mark) inklusiv jeder Menge hochkarätiger Software im Wert von fast 400 Mark auf den Markt kommen.

An neuen Produkten fielen vor allem die Hudson-Titel auf. So begeisterten insbesondere **New Adventure Island** (besser als die Super-Nintendo-Version), der Vertikal-Scroller **Soldier Blade** und das Jump'n'Run **Bonk 3**. Außerdem gab's noch ein parodistisch angehauchtes Ballerspiel mit Bonk als Hauptfigur und das famose **Dungeon Explorer 2** auf CD-ROM zu sehen. Andere Softwarehäuser stellten entweder keine neuen Spiele vor oder konnten mit den Produkten wenig überzeugen. Ob wir die PC-Engine doch noch offiziell in Europa erleben dürfen, war auch auf dieser Messe nicht definitiv in Erfahrung zu bringen.



Bonk's Thunder Shooting (PC-Engine/Hudson)



New Adventure Island (PC-Engine/Hudson)

Randnotizen

— Inflation der Football-Spiele: fürs Super Nintendo kommen die entsprechenden Module im Dutzend auf den Markt.

— Inflation der Tennis-Titel: fast jeder Top-ten-Spieler ist als Zugpferd für eine Tennissimualtion auf Mega Drive und Super Nintendo vergeben. Beteiligte Firmen: Tecmagik, Reno, Ubi-Soft, Electronic Arts, Sega, Absolute.

— Nicht alle Softwarehäuser entwickeln mittlerweile auch fürs Mega Drive, aber immer mehr — leider läßt manchmal die Qualität zu Wünschen übrig.

— Die Präsentation des Mega-CDs war schlicht. Kein einziger Sega-Titel konnte in einer halbwegs fertigen Version gezeigt werden.

— Preiskrieg in den USA: Die Hersteller reduzieren Monat für Monat die Hardwarepreise, da der Absatz dank mieser Wirtschaftslage stockt.

— Alle reden von CD ("Das Medium der Zukunft!"), keiner zeigt etwas. Der Durchbruch wird wohl frühestens '93/'94 erfolgen.



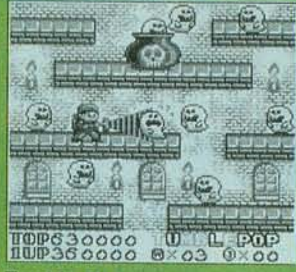
Die Turbo-Duo (entspricht der Duo-Engine)

Rest der Welt

Neben den aufgeführten Firmen zeigten vereinzelt kleinere Softwarehäuser ihre Produkte. Die interessantesten haben wir uns herausgepickt und handeln sie an dieser Stelle kurz ab.

Renovation hat sich Tennis-Wunderkind **Jennifer Capriati** geangelt und widmet Ihr auf dem Mega Drive eine Tennissimulation. Tecmagik konnte wiederum **Andre Agassi** verpflichten und werkelt an Tennisspielen für Mega Drive, Game Gear und Master System. Taito beschert Segas 16-Biter die Umsetzung des PC-Engine-Action-Adventures **Cadash**. Von THQ wandern Ende '92 gleich vier Titel in den Mega-Drive-Modulschacht: **Wayne's World** (das Spiel zum Film), **Robosaurus** (Metallsaurier balgen mit Schrottautos) und **Thomas, the Tank Engine** (für Kids gedacht).

Nach soviel Mega Drive jetzt Cartridge-News fürs Super Nintendo: Parker bringt Brettspieladaptionen von **Monopoly** und **Clue**. Actionreich geben sich dagegen **Blazeon** und **Metal Jack** von Atlus auf Nintendos High-End-Konsole. Dataeast schließlich beschert Game-Boy-Fans das Geschicklichkeitsspiel **Tumble Pop**. Das harte 3-D-Actionprogramm **Ultrabots** ist fürs Super Nintendo reserviert.



Tumble Pop (Game Boy/Data East)



Ultrabots (Super Nintendo/ Data East)



Andre Agassi Tennis (Mega Drive/Tecmagik)

MAGIC MARIO



Doppelt genäht hält besser: Superstar Mario begrüßt uns im Herbst gleich in zwei neuen Spielen. Während er in "Super Mario Kart" sein Debüt als Rennfahrer gibt, wandelt der Kultklemptner Game-Boy-technisch auf bekannten Jump'n'Run-Pfaden.

Wer Game Boy sagt, meint "Tetris" und "Super Mario Land". Kaum ein anderes Modul liegt in der Beliebtheitsskala höher als diese beiden Kultspiele. Selbst Jahre nach der Veröffentlichung schwören die Fans auf das Klassikerduo. Gab's im Lauf der Zeit einige inoffizielle "Tetris"-Nachzieher ("Dr. Mario", "Hatris"), ließ ein ebenbürtiges Jump'n' Run auf sich warten. Zur Weihnachtszeit ist's endlich soweit: **Super Mario Land 2** wird dann spielbereit sein. Auf der CES in Chicago wurde bereits eine fortgeschrittene Version gezeigt. Die Aufmachung erinnert an "Super Mario Bros. 3" auf dem NES. Auf einer Landkarte bahnt sich Mario seinen Weg, indem er bestimmte Levels anwählt und so den Weg zum jeweiligen Welten-Obermotz freilegt. "Super Mario Land 2" ist zweifelos wesentlich umfangreicher als der Schwarzweißerstling. Die Grafik sieht ebenfalls moderner aus. Mario samt Umgebung sind nun deutlich größer, und somit besser zu erkennen. Außerdem durchstreift Mario viele unterschiedliche Landschaften, wo ihm seine neue Talente zugute kommen. An innovativen Spielideen haben die Entwickler nicht gespart — Mario-Fans dürfen sich auf ein Superhit-verdächtiges Edelmodul freuen, das wahrscheinlich kurz vor Weihnachten in die Geschäfte kommt.

Wer keinen Game Boy hat, der muß nicht verzweifeln. Auch die Super-Nintendo-Jünger werden mit einem frischen Mario-Modul verwöhnt. Auf der 16-Bit-Konsole nimmt Mario in einem putzigen "Dreirad-Rennwagen" platz und düst nach "F-Zero"-Manier über die Rundkurse. Diesmal ist der Bildschirm allerdings gesplittet, so daß zwei Raser gleichzeitig teilnehmen. Zudem dürft Ihr nicht nur Mario steuern, sondern aus insgesamt acht Azubi-Piloten wählen (alles bekannte Videospielehelden). Auf der Strecke sammelt Ihr Münzen ein, rempelt die Kollegen an oder fahrt über Fragezeichenfelder, die einiges an Überraschungen parat haben. Zum Glück ist die 3-D-Grafik nicht minder rasant als bei "F-Zero" — einem famosen Raserspaß steht nur noch der geplante Veröffentlichungstermin im Weg: vor Herbst '92 werdet Ihr "Super Mario Kart" in Deutschland nicht offiziell erhalten. *MARTIN GAKSCH*

Super Mario Kart erinnert an den Klassiker "F-Zero". Acht Dreiräder gehen an den Start.

Die Oberwelt von Super Mario Land 2

Die überdimensionalen Pilze dienen als Plattformen



Noch grübelt Mario, wie er in die Höhle kommt...

...jetzt hat er den Eingang entdeckt

Mario darf sich freuen: Er ist am Ziel seiner Wünsche

LICHTBLICK

Eine Übersichtskarte erleichtert die Orientierung

Mit geballter Fantasypower fährt der *Shining in the Darkness*-Nachfolger auf. Statt Rollenspiel pur, bietet Segas 12-MBit-Mammutmodul *Shining Force* Strategie in Reinkultur.

Eine Charakterstatistik gibt Auskunft über den aktuellen Heldenstand. Gesteuert werden die Helden durch das, aus Shining in the Darkness bekanntem, Icon-System

Rechtzeitig zum letzten Weihnachtsfest trudelte für Segas Mega Drive ein wahrer Fantasy-Segen ein. Das Edelmodul *Shining in the Darkness* sorgte nicht nur bei uns in der *VIDEO-GAMES*-Redaktion für Stimmung — weltweit versemmelten Märchenfans die fiesen Shining-Monster in durchgestylten Höhlensystemen und Dungeons. Ein Nachfolger zu Segas Rollenspielhit ließ nicht lange auf sich warten. Schon jetzt schieben japanische Kids die Fortsetzung "Shining Force" in den Modulschacht. Ungeduldige deutsche Mega-Drive-Rollenspieler können das Modul bereits über Importeure wie die Berliner "Traumfabrik" beziehen — dann müßt Ihr jedoch mit japanischen Texten und Anleitungen kämpfen.



Statt 3-D-Grafik gibt's jetzt einen Kontinent, der von oben zu sehen ist

Leider sind die Bildschirmtexte in japanisch: Tips und Hinweise bleiben im Sprachgewirr stecken

Strategie par excellence: Rundenweise werden die Charaktere im Kampf gezogen.

Statt Rollenspiel pur, bietet das batteriebestückte 12-MBit-Modul Shining Force knüppelharte Strategiearbeit im Märchengewand: Dieselben Designer, die schon am Erstling werkelten, verwarfen beinahe das komplette Konzept des Debütspiels. Statt eines einzigen 3-D-Dungeons, gibt's jetzt weder 3-D noch Dungeon. Ihr steuert diesmal eine Truppe von bis zu 16 Charakteren über eine Landkarte, die aus der Vogelperspektive zu sehen ist. Die einzige Gemeinsamkeit der beiden Shining-Module ist die Steuerung via Icons, die sich der jeweiligen Spielsituation anpaßt.

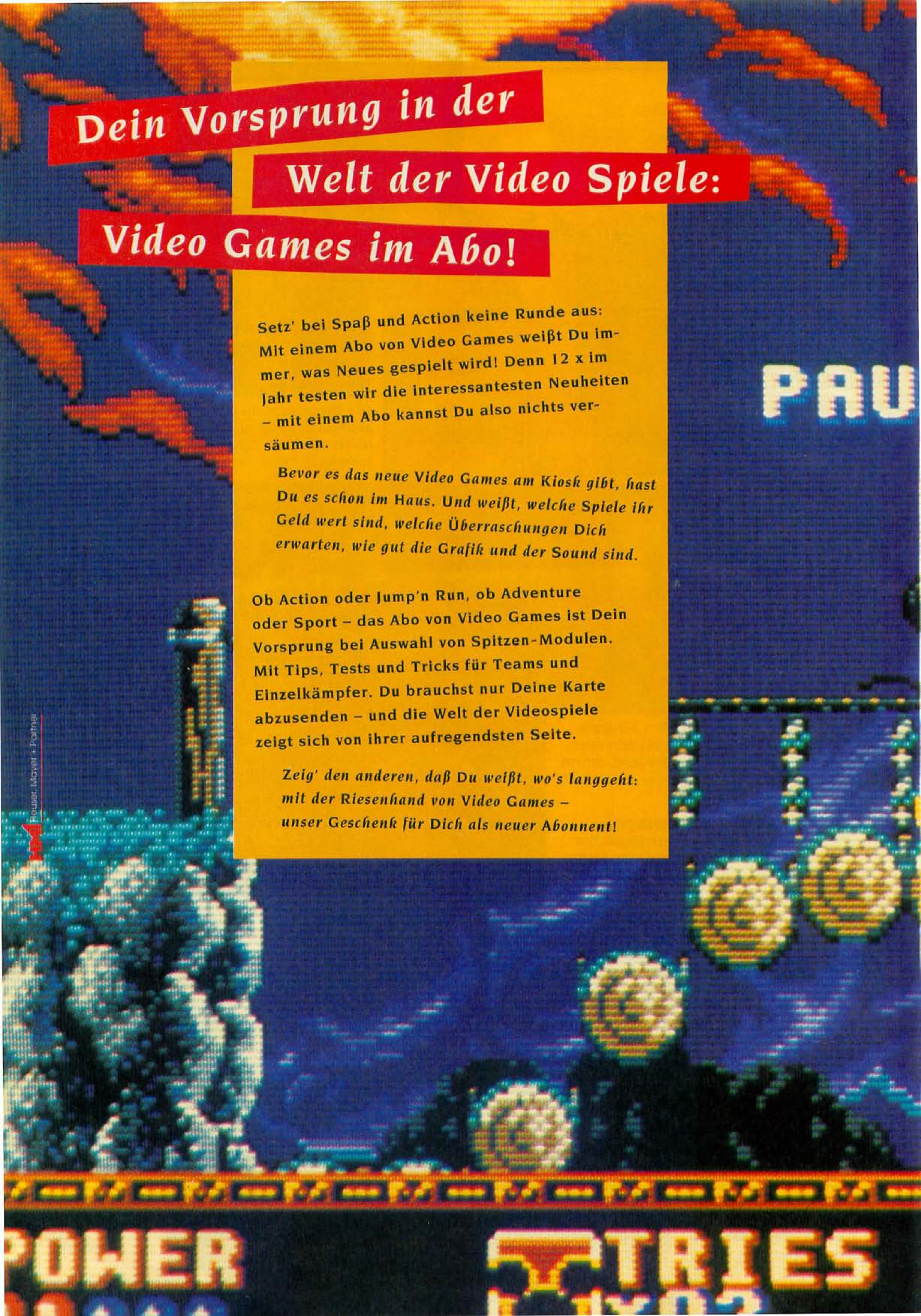
Zu Beginn des Spiels stehen Euch nur sechs Spielfiguren und der schon bekannte "Hauptheld" zur Verfügung. Später schließen sich weitere Abenteurer Eurer Truppe an.

Mit dieser Crew bereist Ihr ein Fantasy-Königreich, um dem obligatorisch-ultrafiesen Obermotz das Fürchten zu lehren. Dieser schickt Euch eine geballte Monsterarmee entgegen. Der Kontinent, auf dem nun die epischen Landschlachten stattfinden (eine farbige Landkarte liegt dem Modul bei), ist in verschiedene Bereiche, bzw. Szenarien unterteilt. In jedem Szenario müßt Ihr diverse Schlachten gegen die Truppen des Gegners ausfechten und natürlich gewinnen. Erst wenn eine bestimmte Anzahl von Konfrontationen erfolgreich absolviert wurde, geht's im nächsten Land weiter. Der Clou: Statt der zufälligen Monsterprügeleien in *Shining in the Darkness* spielt in *Shining Force* der Zufall nur eine untergeordnete Rolle. Jeder Kampf ist strategischen Gesetzmäßigkeiten unterworfen. So werden alle Charaktere einzeln und rundenweise auf einem Quadratraster gezogen. Die Bodenbeschaffenheit spielt im Kampf eine ebenso große Rolle wie die Reichweite der aktuellen Waffen oder die Stärke der Zaubersprüche, die Eure Truppenmagiere gelernt haben. Kommt es zur Prügelei, sind die beiden aktuellen Kontrahenten vergrößert und animiert zu sehen — diese Grafiken sind fantastisch gezeichnet und erklären den gestiegenen Speicherplatzbedarf des Moduls. Für jeden Treffer, den einer Eurer Helden bei einem Feindmonster landet, gibt's Erfahrungspunkte. Mit steigendem Erfahrungslevel hauen die Helden wiederum besser zu und lernen neue Magieformeln.

Ist eine Schlacht geschlagen, dürfen Eure Helden in der Stadt frische Vorräte an Heilkräutern und neue Waffen kaufen. Im Gespräch verraten die Einwohner Tips und Tricks, oder vergeben einen Auftrag, der oft in einer weiteren Auseinandersetzung gipfelt.

MICHAEL HENGST

Kommt's zum Kampf, werden die Gefechte vergrößert und animiert dargestellt


Dein Vorsprung in der
Welt der Video Spiele:
Video Games im Abo!
Setz' bei Spaß und Action keine Runde aus: Mit einem Abo von Video Games weißt Du immer, was Neues gespielt wird! Denn 12 x im Jahr testen wir die interessantesten Neuheiten – mit einem Abo kannst Du also nichts versäumen.
Bevor es das neue Video Games am Kiosk gibt, hast Du es schon im Haus. Und weißt, welche Spiele ihr Geld wert sind, welche Überraschungen Dich erwarten, wie gut die Grafik und der Sound sind.
Ob Action oder Jump'n Run, ob Adventure oder Sport – das Abo von Video Games ist Dein Vorsprung bei Auswahl von Spitzen-Modulen. Mit Tips, Tests und Tricks für Teams und Einzelkämpfer. Du brauchst nur Deine Karte abzusenden – und die Welt der Videospiele zeigt sich von ihrer aufregendsten Seite.
Zeig' den anderen, daß Du weißt, wo's langgeht: mit der Riesenhand von Video Games – unser Geschenk für Dich als neuer Abonnent!
Heuser, Mayer + Partner
PAU
POWER
TRIES


Deine Abo-Vorteile:
Im Abo kosten 12 Hefte nur DM 3 ,-!
D n Geschenk als neuer Abonnent ie Riesenhand.
Je es neue Video Games ist bei Dir Hause, bevor es am Kiosk zu hab ist.
D kannst kein Heft mehr vers umen – und keine Super-Neuheit ehr verpassen.
weißt, welche Spiele ihr Gel wert sind – und welche nicht.
Widerrufsrecht: Die Abo-Vereinbarung kannst Du innerhalb von 8 Tagen beim VIDEO GAMES Abonnement-Service, Postfach 1163, W-7107 Neckarsulm, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.
Ist die Karte schon weg?
Anruf genügt: Tel. (07132) 385 263
Fax (07132) 65 63
SE
Der Riesenhandschuh – Dein Geschenk!
Hand drauf: Video Games im Abo
heißt das ganze Jahr mehr Spaß für
weniger Geld. Karte genügt!
25cm breit
48cm hoch
aus Schaumstoff
Alles im Griff!
VIDEO GAMES
SCORE

SUPER STAR WARS



Luke, Prinzessin Leia und Han sowie der Rest der Sternengang sind wieder unterwegs — diesmal fanden sie im Super Nintendo ein Medium für Ihre Abenteuer.

Da die Oscar-geschmückten "Krieg der Sterne"-Helden Luke Skywalker, Han Solo, Prinzessin Leia Organa und der Oberschurke Darth Vader weltweit bekannt sind, lag eine Videospielumsetzung nahe. Zur Zeit der ersten Videospielwelle besaß der Lucas-Konzern jedoch noch keine eigene Softwareabteilung und die Rechte für erste Konsolenauftritte wurden an den Brettspielriesen Parker vergeben. Anfang der 90er nahmen die Entwickler und Marktstrategen von Lucasfilm die Sache selbst in die Hand. Erste Ergebnisse der Mühen von Lucasfilm Games waren die beiden famosen NES-Spiele "Star Wars" und "The Empire strikes back", die sich eng an die Storys der gleichnamigen Filme hielten. Nachdem sich der Actioneintopf aus diversen Hüpf- und Schießsequenzen für den 8-Bitter jedoch nicht auszahlte, verwarf man bei Lucasfilm Games das "Return of the Jedi"-Spiel fürs NES, und beschloß die NES-Star-Wars-Reihe einschlafen zu lassen.

Durch den großen Erfolg des Super Nintendo in Japan und den USA und angesichts der bevorstehenden Veröffentlichung in Europa lag nichts näher, als die Star-Wars-Saga auf dieser Konsole neu einzuläuten und noch mal von vorne mit dem ersten Teil anzufangen. Verständlich, denn gerade die 16-Bit-Maschinen bieten Grafik- und Soundmöglichkeiten, die einem Kinoerlebnis bedeutend näher kommen als die des 8-Bitters NES.

Inhaltlich wurden für **Super Star Wars** keine gravierenden Korrekturen vorgenommen. Ihr spielt noch immer unsere Helden bei dem Versuch, mit den gestohlenen Plänen des Todessterns zum Rebellenhauptquartier zu gelangen und mit Hilfe der Aufständischen Darth Vader's Schergen aus dem All zu sprengen. Wieder setzt sich das Spiel aus mehreren Actionsequenzen zusammen, in denen Ihr die Handlung des Films nachspielt.

Da die Fähigkeiten des Super Nintendos richtig genutzt werden sollten, wählten die Designer nicht dieselben Szenen wie in der NES-Version, sondern dachten sich vollkommen neue

In der Wüste von Tatooine glüht der 3-D-Chip des Super NES

Levels aus. Alle Helden sind nun nicht als dubiose Futzelsprites dargestellt, sondern kommen den Filmprotagonisten optisch sehr nahe. Auch die Größe der Spielfiguren ist der 16-Bit-Hardware angepaßt, so daß Ihr z.B. bei den Robotern selbst kleine Details noch genau erkennen könnt.

Einige Teile des Spiels bestehen wieder aus Hüpf- und Schießspielelementen, wobei Ihr je nach Ort und Situation in die Haut verschiedener Charaktere schlüpft. Interessanter versprechen die 3-D-Sequenzen zu werden: Einmal rast Ihr im Sandgleiter über Lukes Heimatplaneten Tatooine, ein anderes Mal fliegt Ihr in der Massenschlacht durch den Graben des Todessterns. Garniert wurde die Action mit Zwischensequenzen, die Euch mit farbenprächtigen Animationen in die Handlung einführen.

Etwas ganz Besonderes soll Euch akustisch geboten werden: Die Entwickler setzten sich einige Tage mit den Soundbastlern von Lucasfilm in die Aufnahmestudios und erhielten Zugriff auf alle Kompositionen und Originalsoundeffekte der drei Filme. Mit der famosen Soundhardware des Super Nintendos wurden diese Effekte 1:1 gesampelt und versetzen Euch so buchstäblich in den Film. Auch die Musik kommt dank der acht Digi-Stimmen in vollem Pomp zur Geltung und ist der des Films nachempfunden.

Viel Zeit wird nicht mehr vergehen, bis Super Star Wars fertiggestellt ist: Wenn Ihr Glück habt, erscheint es in Deutschland noch vor der Jahreswende.

JULIAN EGGEBRECHT



Chewbacca im Kampf mit einem Stormtrooper.

Die Wüste von Tatooine: eine der horizontal scrollenden Stages.

Han Solo im Fight mit einem imperialen Walker

Kaum vom Film zu unterscheiden: der Endkampf im Graben



Axelay

Ein Actionhammer nach dem anderen: Während der Deutschlandstart von "Super Probotector" und "Turtles in Time" näher rückt, hat Konami in Japan bereits die nächste Science-fiction-Orgie fertiggestellt.

Der renommierte Nintendo-Lizenznehmer Konami ist nicht nur in Europa der wichtigste Lieferant qualitativ hochwertiger Videospiele; auch in Japan, wo definitiv kein Mangel an Spielmodulen besteht, ist jede Konami-Neuerscheinung ein Grund zur Freude. Nur einmal enttäuschte der Hersteller seine Fans: Als Konami vor knapp zwei Jahren das erste Ballerspiel für das Super Famicom auf den Markt brachte, überzeugte "Gradius 3" zwar durch tolle Grafiken und pompöse Soundkullisse, ließ jedoch durch extremes Ruckeln und unfreiwilligen Zeitlupenmodus nur wenig Spielspaß aufkommen. Gerade für Konami war dieses Debüt peinlich, gilt der Hersteller doch als ungekrönter Meister der Programmier-Technik.

Der Enttäuschungsschock saß tief, doch zur Zeit erscheint — quasi als verspätete Wiedergutmachung — ein Action-Wonnemodul nach dem anderen für das Super Nintendo. In den letzten *VIDEO GAMES* kündigten wir "Parodius" und "Turtles in Time" an, während wir mit einem ausführlichen Test des innovativen Actionspektakels "Super Probotector" noch bis zum offiziellen Erscheinen warten — durchgespielt hat's jedoch bereits jedes Redaktionsmitglied. In Japan erscheint nun bereits der nächste Actionstreich: Was sich hinter dem kryptischen Namen **Axelay** verbirgt, verraten wir Euch auf dieser Seite.

Nach mehrstündigen Ballersitzungen ist eines sicher: Vor allem für Actionfans ist Axelay ein Fest, das durch bisher ungesehene grafische Gags und Effekte selbst abgebrühte Spieler verblüfft. Das Spiel ist in sechs Levels unterteilt, drei davon sind klassische Horizontal-Scroller (à la "Gradius"), drei weitere präsentieren sich in neuartiger 3-D-Perspektive. Die Hardware des Super Nintendo erlaubt es, die vertikal scrollenden 3-D-Levels quasi unter dem Raumschiff "entlangzudrehen". Ihr habt das Gefühl, wirklich über die Planeten zu flitzen.

Axelay baut jedoch nicht nur auf Effekthascherei, sondern bietet über alle sechs Levels spannende Balleraction. Vor allem die Endgegner haben's in sich — leider können Euch die Bildschirmfotos nur einen schwachen Eindruck vom hart arbeitenden 3-D-Chip vermitteln. Aber auch das eigene Raumschiff kann mit den originellen Feinden mithalten: Dem Vehikel des Helden wurden die verschiedensten Extrawaffen spendiert; drei davon wählt Ihr vor dem Start in einen Level aus, danach könnt Ihr je nach Spielsituation umschalten und austauschen. Im Level selbst gibt's ungewöhnlicherweise keine "Rücksetzpunkte", d. h., Ihr spielt nach dem Verlust eines Lebens ohne Unterbrechung weiter.

Die Grafik ist abwechslungsreich: Es gibt Lavaplaneten, Unterwasserhöhlen und sogar einen levelvoller Raumkreuzer. Sound und Hintergrundmusik sind den verschiedenen Landschaften und Welten angepaßt und unterstützen die futuristische Techno-Atmosphäre. In Japan erscheint "Axelay" noch im Oktober, wann deutsche Spieler zugreifen können, ist jedoch noch unklar. Ein ausführlicher Test folgt, sobald wir eine Endversion in den Fingern haben. *JULIAN EGGEBRECHT*

Unter Wasser verfärben sich Gegner und Raumschiffe ▼



Zwischen diesen Waffen könnt Ihr wählen



Einer der imposantesten Endgegner der Actiongeschichte. Im zweiten Level geht die Erde im Hintergrund auf.





◀ Die Feuerdrachen erinnern an Gradius



PIRATEN IN SICHT



Sommer, Sonne, Wind und Meer — welche Landratte möchte sich nicht als Pirat auf Kapertour wagen? Konamis frische Spielebrise kommt in wenigen Monaten in die Läden. Vorab ein Ausblick auf den Piratenknüller.

Sechs Jahre segeln der Welt beliebteste Räuber nun schon über die Meere. Von ganzen Generationen strategiebewußter Computerspielern geliebt, landen sie nun endlich auch an Videospielgestaden — genauer gesagt, auf der meistverkauften Konsole der Welt, dem NES. Wir zeigen Euch erste Bilder dieser vollständig in Deutsch gehaltenen Version, an deren letzten Feinheiten Konami zur Zeit emsig bastelt.

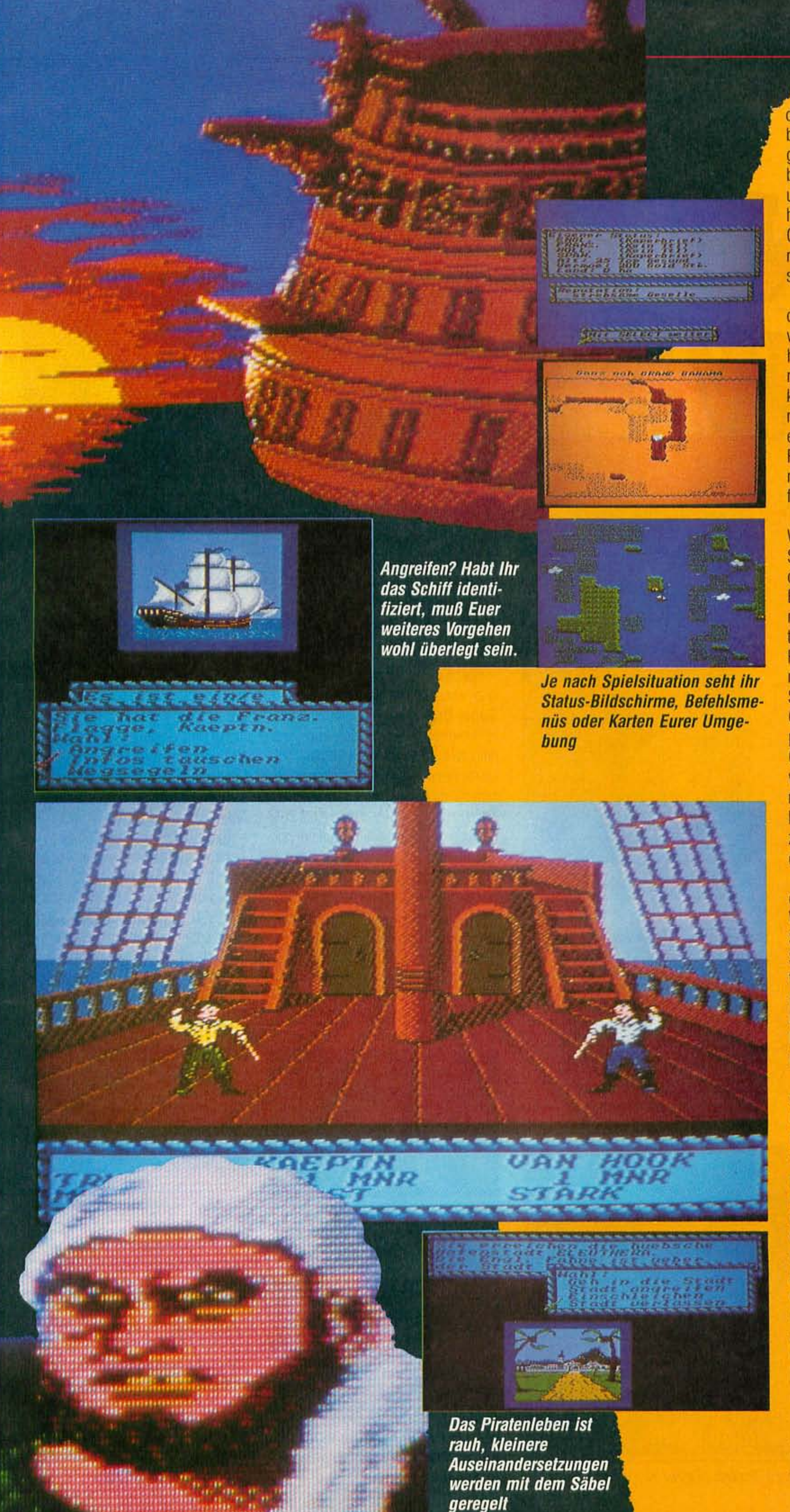
In sechs Zeitabschnitten des späten 16. bis späten 17. Jahrhunderts gilt es, auf wechselnden Schiffen eine Mannschaft aufzubauen (und zu halten!), die Weltmeere zu umsegeln und so viele Schätze und Städteeroberungen zu sammeln, daß man sich nach einem langen erfüllten Piratenleben, glücklich verheiratet zur Ruhe setzen kann. Doch bevor man auf seinem schwimmenden Geldspeicher die Münzen klimpern und durch die dick beringten Finger rieseln lassen kann, ist es ein dornenreicher Weg.

Mit wenig mehr als Schiffsplanken unter den Füßen (und auch die muß man sich, je nach Ausgangslage, erst im Fechtduell erobern) beginnt Ihr Euer Jungpiratendasein. Vom Silbernen Reich (1560) über die Neuen Kolonisten (1620) bis hin zum abschließenden Schwanengesang der Piratenära (1680) könnt Ihr Euer Unwesen treiben. Je nach Periode seid Ihr wahlweise englischer Seefalke, spanische Küstenpatrouille, holländischer Pirat oder französischer Korsar. Rund drei Dutzend Orte, von Campeche bis Caracas, von Port Royale bis Panama, wollen besucht und besetzt werden. Dabei geht's quer durch die Karibik. Nicht nur feindliche Schiffe, auch der zuweilen recht heftig blasende Wind aus wechselnden Richtungen machen Eurer Crew zu schaffen.

Eng an die geniale Computervorlage des amerikanischen Meisterprogrammierers Sid "Railroad Tycoon" Meier angelehnt, ist Pirates trotz zahlreicher Zwischenbilder ein abstrakter Strategiegenuß. Vom Einkauf über die Ortsbestimmung bis hin zur Unterhaltung mit dem Gouverneur ist ein Großteil der Handlung menügesteuert. Ausnahmen sind nur die Seereisen und Kampfeinlagen. Unterwegs wird das Schiff (oder, wenn die Mannschaft von Bord geht, ein Trupp Tempomännchen) aus der Vogelperspektive gezeigt. Wolken, Wellen und Stru-

Piraten-Romantik und Seemansgarn: Vor diesem Hintergrund spielt eines der seltenen Strategiespiele für das NES

Der Pirat von Welt verhandelt mit Gaunern, Söldnern und Edelmännern



Angreifen? Habt Ihr das Schiff identifiziert, muß Euer weiteres Vorgehen wohl überlegt sein.

Je nach Spielsituation seht ihr Status-Bildschirme, Befehlsmenüs oder Karten Eurer Umgebung

Das Piratenleben ist rauh, kleinere Auseinandersetzungen werden mit dem Säbel geregelt

del geben an, woher der Wind bläst, bzw. wo es vorsichtig zu navigieren gilt. Die Reisen erfordern wegen der bockigen Steuerung viel Geschick und Geduld — vor allem an Land. Wehe, wenn die gröllende Gang durchs Gelände stolpert — dann hilft nur noch ruhiges Abzählen und Überschlagen der letzten Beute.

Blast Ihr zum Sturm auf eine Stadt oder wollt ein fremdes Schiff entern, wird vor entsprechender Kulisse ein heißer Fechtkampf ausgetragen. Je nach eingangs gewähltem Schwierigkeitsgrad (Lehrling, Geselle, Abenteurer oder Schwadroneur) ist er schnell erledigt (Kämpferzahl und Moral der Parteien sind unterhalb der Duellszene angezeigt) oder aber zieht sich finten- und paradenreich in die Länge.

Nicht nur in Orten erfährt man Wichtiges, sondern auch auf hoher See. Zufallsbegnungen können durchaus freundlich verlaufen und Euch wertvolle Informationen bescheren. Zudem laufen in den Tavernen öfters einmal Kartenhändler ein, deren Preise man zähneknirschend in Kauf nehmen sollte. Spätestens auf hoher See ist man froh über die kostspielige Orientierungshilfe. Privilegien wie Kaperbriefe dagegen bietet der örtliche Gouverneur an. Bei aller Beutegier versäumt es der weise Pirat natürlich nicht, auch seine Mannschaft zuweilen in den Genuß des Baren kommen zu lassen. Wer möchte schon Opfer einer Meuterei werden?

Bei der Vielfalt an spielbestimmenden Faktoren fällt die anfängliche Wahl einer Hauptfertigkeit schwer: Soll man sich aufs Navigieren oder Schießen spezialisieren, lieber Fechten lernen oder die hohe Kunst der Diplomatie verfeinern? Erfahrene Freibeuter versuchen sich sogar als Heiler; Schließlich lauern im 17. Jahrhundert scheinbar überall Epidemien.

Wenn Ton und Musik halten, was sie in der Vorabversion versprechen, ist für stimmungsvolle Stunden am NES gesorgt. Einzig Besitzer kleiner Bildschirme könnten bei der eng gepackten Kursivschrift Probleme bekommen. Wohl dem, der sich einen größeren Fernseher kapern konnte! Wie beim Original (und allen anderen Sid-Meier-Spielen), ist gewissenhaftes Notieren der Meldungen lebenswichtig. Allzu leicht übersieht man sonst die Hungersnot auf der gerade angesteuerten Insel oder eine Beute-Gelegenheit. Acht Piratenkarrieren können aufgezeichnet werden — genug Gelegenheit, mit der Herkunft, Spielstufe und Lieblingsfertigkeit zu jonglieren. Strategen und Entdecker dürfen sich auf den Spieleherbst freuen! *EVA HOOGH*

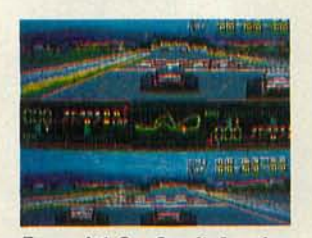
NINTENDO-NEWS

Was gibt's Neues in Japan, was tut sich in Europa? Während Ihr jedes Detail über den amerikanischen Nintendo-Markt im Messebericht von der CES nachlesen könnt, folgen jetzt Infos aus der Heimat und Fernost.

Im sonnigen Frankreich werkelt das Softwarehaus Loriciels (haben für Heimcomputer schon mehrere Spiele entwickelt) an der Kickboxing-Simulation **Best of International Karate** fürs Super Nintendo. Besonderes Augenmerk wurde auf die fließende Bewegung der Kämpfer gelegt. Jede Schlagvariante soll aus über 20 Animationsphasen zusammengesetzt sein. Für die spielerische Kompetenz spricht der Testbericht in unserem Schwestermagazin *POWER PLAY*, wo die Computerversion (hieß damals "Andre Panza's Kickboxing") mit "Gut" abschnitt.

Zelda 3

Mittlerweile ist das edle Action-Adventure "Zelda 3: A Link to the Past" auch in Englisch erhältlich. Noch bevor es in wenigen Wochen offiziell in Deutschland auf den Markt kommt, wurde es in Amerika ausgeliefert. Einen ausführlichen Test der Europaversion findet Ihr in der nächsten Ausgabe. Eines können wir Euch allerdings schon verraten: Im Vergleich zur japanischen Importvariante (wurde in *VIDEO GAMES* 2/92 mit 88 Prozent bewertet) schneidet die "verständlichere" Version sicherlich nicht schlechter ab...



Formel-1-Spaß mit Aguri Suzuki (Super Nintendo)



Wenn Bart träumt, dann geht die Post ab (Super Nintendo)

Speziell fürs Super Nintendo designet wird zur Zeit **Aguri Suzuki F-1 Super Driving**. Der noch unbekannte japanische Entwickler Lozc verpflichtete den Formel-1-Piloten und Landsmann Aguri Suzuki, am Kompept für dieses Rennspiel mitzufeilen. Erste Probefahrten lassen auf die Pole Position im Formel-1-Modulfeld hoffen. Gerade im Zwei-Spieler-Modus mit gesplitteten Bildschirm fährt der 3-D-Raser zur Hochform auf.

Hat Euch das putzige Geschicklichkeitsspiel "Adventure Island 2" auf dem NES gefallen? Wenn ja, dann könnt Ihr Euch auf die Veröffentlichung des Vorgängers freuen. Wahrscheinlich kommt zum Weihnachtsgeschäft der Erstling als **Adventure Island Classic** auf den Markt. Die Bezeichung "Classic" hat übrigens nichts mit unserer Auszeichnung *VIDEO GAMES CLASSIC* zu tun. Ob das Spiel dieses Prädikat verdient, wird sich im Test in einer der folgenden Ausgaben zeigen.

Zum Schluß noch ein Hinweis zum Thema "Simpsons": Acclaim sitzt schon an einem neuen Simpsons-Abenteuer fürs Super Nintendo. In **Bart's Nightmare** ist der Jüngling seinen abenteuerlichen Träumen ausgeliefert. Der Geschicklichkeitstest soll in den USA noch dieses Jahr auf den Markt kommen; Europa wird Anfang '93 bedient. *mg*



Zelda 3 gibt's nun mit englischen Texten (Super Nintendo)



Best of International Karate wird von Loriciels in Frankreich entwickelt



Die einzelnen Schläge wurden mit etlichen Animationsphasen in Szene gesetzt

Super Nintendo

Endlich ist es soweit: Ab Anfang August ist das Super Nintedno offiziell in Deutschland erhältlich. Für sensationelle 300 Mark bekommt Ihr das Grundgerät plus "Super Mario World". Zeitgleich gibt's etwa ein halbes Dutzend Spiele, die jeweils rund 100 Mark kosten. Darunter sind Highlights wie "Sim City" und "F-Zero". In der nächsten *VIDEO GAMES* könnt Ihr übrigens ein superausführliches Special über das Super Nintendo lesen. Alle technischen Fragen werden geklärt, die offiziellen Modulneuheiten groß präsentiert und die Zukunft des 16-Bit-Systems unter die Lupe genommen.

SEGA SPEZIAL

Über die wichtigsten Sega-News informiert Euch in dieser *VIDEO GAMES* der umfangreiche CES-Messebericht — deshalb fiel der vorliegende Artikel ausnahmsweise etwas kürzer aus.



Rennaction zu dritt



Demnächst: Double Clutch

Ascii ist einer der fleißigsten Hersteller von Videospielzubehör und vertreibt unter dem Label Asciiware seit geraumer Zeit auch Spiele. Mit der Mega-Drive-Raserei **Double Clutch** nutzte der Hersteller sein Potential: Dank eines beigelegten Adapters darf man erstmals zu dritt gleichzeitig ans Mega Drive. Jeder Spieler wählt seinen Lieblingsfahrer (jeder Pilot hat andere Fähigkeiten und Schwächen), dann geht's los durch Wind und Wetter und über zwölf verschiedene Rennstrecken. Ihr seht die gesamte Action von oben — inhaltlich ist Double Clutch eher als rasanter Rennspaß angelegt, denn als eine ernsthafte Simulation zum Thema Motorsport. Ob das Spiel mit dem innovativen Trio-Modus etwas taugt, erfahrt Ihr in einer der nächsten Ausgaben.

Rechtzeitig zur Veröffentlichung des Spiels gibt's auch schon den passenden Joystick: Der **Power Clutch SG** erinnert optisch an den Arcade Power Stick von Sega und bietet auch ähnliche Features. Er verfügt über eine Zeitlupenfunktion und "Turbo Control". Letztere Fähigkeit erlaubt es Euch, die Abfrage der Feuerknöpfe individuell zu justieren — über 20 Schüsse sind damit laut Ascii pro Knopfdruck und Sekunde möglich!

Praktisch für mobile Videospieler ist das **Game Gear Carry All:** In den stabilen Hartplastikkoffer (mit Trageriemen) passen neben dem Game Gear Kabel, Netzteil, Standard-Adapter und das aufladbare Batterie-Set. Außerdem dürft Ihr bis zu neun Spielmodule oder vier Spielmodule und den TV-Tuner einpacken. Wann und ob Double Clutch, Power-Clutch-Joystick und Carry All auf den deutschen Markt kommen, ist noch geklärt. Ungeduldige Sega-Fans sollten sich schon jetzt an die üblichen Importquellen wenden.

VIRGIN DREHT AUF

Das englische Softwarehaus Virgin dreht auf: Nach Chuck Rock, Terminator und Speedball 2, stehen bereits die nächsten Produkte für die Sega-Familie ins Haus. In der nächsten Ausgabe testen wir die überarbeitete Version des Prügelsport-Klassikers **Speedball 2** und stellen Euch das epische Strategiespiel **Megalomania** (beide Mega Drive) vor. Außerdem in *VIDEO GAMES 9/92:* Ein exklusiver Preview des McDonalds-Titels und Sonic-Konkurrenten **MC Kids**, das jedoch erst Anfang nächsten Jahres erscheinen wird.



Fürs Mega Drive: MC Kids...



...und Megalomania



Das alles paßt ins Carry All (oben); links Asciis neuer Joystick Power Clutch

NEUER NAME, ALTES SPIEL

Importspezialisten werden folgende zwei Neuerscheinungen für das Mega Drive schon kennen, denn trotz verändertem Namen gab's sowohl **Empire of Steel** als auch **Dragon's Fury** bereits in einer japanischen Version. Das horizontal scrollende Ballerspektakel Empire of Steel testeten wir vor zwei Monaten in der *VIDEO GAMES 6/92* als "Steel Empire". Trotz schöner Grafik im ungewöhnlichen Jules-Verne-Ambiente ist der Spielspaß gebremst, denn technische Schlamperei läßt die Action schnell zum zähen Flug im Zeitlupenmodus werden. Mit einer Spielspaßwertung von 64 Prozent konnte es sich trotzdem noch klar über dem Durchschnitt plazieren.

Ein gutes Gedächtnis besitzen Mega-Drive-Besitzer, die sich auch an die japanische Variante von Dragon's Fury noch erinnern. Vor mehr als einem Jahr erschien dieser Flipper als "Devil Crash" erstmalig in Deutschland. Unseren ausführlichen Test findet Ihr in der vierten *VIDEO GAMES* des vergangenen Jahres. Da sich der Flipper im Grusellook damals eine Spielspaßwertung von satten 73 Prozent erspielte und bis heute kein ernsthafter Konkurrenztitel erschien, sei Euch Dragon's Fury auch 1992 noch uneingeschränkt empfohlen.



"Neu" fürs Mega Drive: Aus Devil Crash wurde "Dragon's Fury"...

...aus Steel Empire "Empire of Steel".



ENGINE-EREIGNISSE



Wenig Neuerscheinungen für PC-Engine-Fans — bevor die große Vorweihnachtswoge heranspült, werfen wir einen Engine-spezifischen Blick zurück auf die Chicago-Messe und stellen Euch einige "kleinere" Neuheiten kurz vor.

Willkommen zur PC-Engine-Corner, die für dieses Mal im Umfang etwas geschrumpft ist — denn die guten Titel kommen erst in vier bis acht Wochen auf den Markt.

Auf der CES in Chicago hat sich gezeigt, daß die PC-Engine in Amerika noch quicklebendig ist. Im Laufe der nächsten Monate startet in den USA eine aggressive Werbekampagne für die Turbo Grafx und im Herbst erscheint dort die CD-ROM-bestückte Duo-Engine — hoffentlich mit dem verdienten Erfolg. Die Masse der vorgestellten Titel in Chicago war zwar klein aber durchaus fein: Famos sahen vor allem **Bonk 3** (Bonk kann jetzt schrumpfen und zum Riesen wachsen!), die Ballerei **Cyberbonk**, sowie die Final-Soldier-Fortsetzung **Soldier Blade** aus. Ebenfalls vielversprechend: **New Adventure Island**, in dem Master Higgins Engine-Land erforscht und **Dungeon Explorer**, das nur in einer Super-CD-Version ausgeliefert wird. Einige der genannten Titel können wir Euch bereits im nächsten Monat vorstellen.

In Chicago hat sich außerdem ein schon lange brodelndes Gerücht bestätigt: Die PC-Engine kommt im Frühjahr 1993 auf den europäischen Markt! Leider gab Axel Bialke von Hudson Soft Europe dazu keine weiteren Statements ab — es ist jedoch wahrscheinlich, daß die Duo-Engine (eine optisch aufgepeppte PC-Engine mit integriertem CD-ROM 2) in einigen europäischen Ländern erscheint. Wollen wir hoffen, daß die Toptitel nicht lange auf sich warten lassen.

Neben Galaxy spezialisiert sich jetzt übrigens auch Fandango auf importierte Hard- und Software für die PC-Engine. Interessanterweise verkauft Fandango die US-Turbo-Grafx mit Japanadapter. Mit diesem Gerät sind sowohl Japan-, als auch US-Spiele kompatibel. Gerade erschienen ist ein japanisches Buch mit Tests und Kritiken zu annähernd 400 Engine-Titeln — leider komplett in japanisch. Als Nachschlagewerk tut das 40 Mark teure "PC Engine Perfect Collection" aber trotzdem seinen Dienst.

Ein kurzer Blick auf fünf Neuerscheinungen :

Daisenvyaku 2 auf Super-CD ähnelt dem Strategieklassiker Nectaris, hat aber nicht dessen Klasse. Spielerische Schwächen, *gepaart mit* zahlreichem japanischem Text, machen das Modul nur für absolut Strategiesüchtige interessant.

Doreamon 3 der dritte Super-CD-Streich von Hudson und zum Thema "Jump'n Run für Kids" — leider ist's wirklich nur für diese Zielgruppe geeignet. Jeder der Herausforderung oder anspruchsvollen Spaß erwartet, sollte die Finger davon lassen. 5- bis 9jährige Spieler finden daran jedoch mehr Gefallen. Völkerball scheint in Japan populär zu sein, erfolgte mit **Saver Dodge** nun schon die fünfte

Davis Cup bietet Split-Screen-Tennis



Doremon 3 bietet nur Kindern Spielspaß





Builder Land bietet nette Tüftelunterhaltung



Saver Dodge muß man nicht haben

Umsetzung dieser Sportart für die NEC-Konsole. Leider macht das Spiel (auf Card, nicht CD) trotz der futuristischen Präsentation nicht überragend viel Spaß. Der französische Hersteller Loriciel hat zwei seiner Computerspiele für die PC-Engine auf CD umgesetzt: **Builder Land** ist ein mittelmäßiges Tüftelspiel mit einem kleinen Jungen, den Ihr heil durch eine Hürden-gespickte Welt führen müßt. **Davis Cup Tennis** ist eine brauchbare Tennisvariante, die gegen "Final Match Tennis" aber völlig verblaßt.

Lest noch unseren Kasten zum Thema Konami und Ihr seht rosigen Zeiten entgegen. In der nächsten *VIDEO GAMES* testen wir übrigens Hudsons *New Adventure Island* und *Soldier Blade*, mit etwas Glück gar schon *Bonk 3*. *JULIAN EGGEBRECHT*



Vielversprechend: Castlevania kommt auf CD



Die Bibel für den Engine-Fan gibt's bisher nur in japanisch



Werden auch deutsche Fans dieses Cyberpunk-Adventure spielen können?



Auf Gradius II warten die Heimballerer seit langem



Zoomt und dreht Xexex auch auf der Engine?

Konami kommt

Gestärkt durch ihre Anfangserfolge auf Card (siehe *VIDEO GAMES 1/92* und *2/92*), steigt jetzt auch Konami ins Super-CD-ROM-Geschäft ein. Erstes CD-Produkt ist *Snatcher*, das im Herbst in Japan erscheint und verdammt gut aussieht. Leider werdet Ihr bei diesem Adventure im Cyberpunk/Blade-Runner-Stil über massenweise Japano-Text stolpern. Danach erscheinen bis Anfang 1993 drei weitere Titel auf Super-CD: *Castlevania* ist eine Umsetzung des gleichnamigen Automatens (ja, den gab's wirklich!) und wirkt optisch fast besser als die Super-Nintendo-Version. Genug der Vorschußlorbeeren. Danach erscheint *Gradius 2* (Vulcan Venture), der unbestritten beste Teil der Gradius-Automaten-Serie. Ballerfans können schon mal die Daumen vorwärmen. Völlig überraschend schließt diesen Reigen die Umsetzung des neuesten Konami-Ballerhits *Xexex*. Mal sehen, ob die grafisch pompöse und mit 3-D-Effekten gespickte Ballerei auf der Engine etwas übersichtlicher geriet als auf dem Automaten.

NEO GEO



Ruhe im Neo-Geo-Lager: Für uns ein Anlaß, um zwei aktuelle Module der letzten *VIDEO GAMES* genauer unter die Lupe zu nehmen.

Eingeschworene Sportspielfans haben vor geraumer Zeit ein Neo-Geo-Spiel bis zum Exzeß bearbeitet: "Baseballstars Professionell". So ließ die Fortsetzung **Baseballstars 2** nicht lange auf sich warten. Wir haben Euch das Spiel zwar schon in der letzten *VIDEO GAMES* kurz vorgestellt, wollen aber dennoch einen genaueren Blick auf den neue Sporttitel werfen. "Baseballstars 2" ist bereits das dritte Baseballspiel von SNK. Im Gegensatz zum futuristischen "Super Baseball" befinden wir uns wieder auf der Erde des 20. Jahrhunderts, wo zwei von zwölf Teams gegeneinander antreten. Jedes Team hat unterschiedliche Stärken, die im Auswahlbildschirm angezeigt werden. Noch vor der Teamanwahl hat der Spieler die Chance, den Spielmodus einzustellen: "Pennant Race" (gewinne 15 Spiele bis zur Meisterschaft) oder Teammodus (zwei Spieler gegeneinander). Ergänzend können Anfänger "Auto Operation" anwählen, damit die Feldspieler automatisch in Ballrichtung laufen und nur noch die Feinarbeit beim Auffangen zu leisten ist. Natürlich werden auch alle weiteren Regeln berücksichtigt: Dreimal "Aus" bedeutet Wechsel des schlagenden Teams, ein Strike kommt einem "Aus" gleich und drei Feldmarken müssen von den Spielern überlaufen werden, bis ein Punkt gutgeschrieben wird. Home Runs gibt's ebenfalls: Schlägt der Batter den Spielball über die Spielfeldbegrenzung, gibt's so viele Punkte wie Spieler auf dem Feld.

Spielerisch hat sich also gegenüber dem ersten Teil nichts getan — sogar die Steuerung ist gleich geblieben. Nach wie vor werden alle vier Feuerknöpfe sinnvoll ausgenutzt.

Dafür hat sich die Aufmachung des Spiels geändert: Daß die Konterfeis der Spieler in den oberen Ecken abgebildet werden, ist nicht die einzige Neuerung. Dort oben kann man ablesen, wie die Verfassung des jeweiligen Sportlers ist. Das erleichtert den Spielerwechsel zur richtigen Zeit. Fängt der Werfer an, erschöpft nach Luft zu ringen, sollte man an einen von drei anderen Pitchern denken. Wie bei "Super Baseball 2020" ist es ebenso möglich, die Spieler bis zu fünf Mal pro Spiel aufzupowern, d.h. sie bekommen ein dickeres Bat in die Hände und dopen sich mit einer Flasche Getorade. Zwischenzeitlich taucht Euer Manager auf und vermacht Euch ein Power-Up oder einen neuen Spieler. Nach dem Abschlag hält der 3-D-Chip länger als beim Vorgänger die perspektivische "von-schräg-oben-Ansicht" durch. Dadurch muß man noch in die Tiefe laufen und es ist gewöhnungsbedürftiger, den Spieler gleich richtig zu plazieren. Einige grafische Gags (vergrößerte Szene beim Catch-Out, Spieler beschwert sich beim Schiedsrichter nach einem knappen "Aus") lockern den Spielverlauf auf.

Die Musik klingt etwas hektisch und nicht so vollendet wie die des Vorgängers. Dafür sind wieder die bekannten Kommentatoren dabei und überschütten mit Sprachausgabe — manchmal quatschen jedoch zuviele Stimmen wild durcheinander. Trotzdem ist die aggressive Baseball-Fortsetzung empfehlenswert. Zur Spielbarkeit von "Baseballstars" gesellt sich die Action und Betriebsamkeit von "Super Baseball 2020".

Bei **Ninja Commando**, der zweiten Neuheit, geht's "Ikari Warriors"-mäßig zu Werke. Mit den drei bekannten "Ninja Combat"-Sprites und einigen typischen Waffen macht Ihr Euch von unten nach oben auf den Weg durch sieben Zeitzonen voller gefährlicher Halunken. Euer Weg führt durch die Steinzeit, das Reich der Ägypter, Japan, den zweiten Weltkrieg und — gleich zweimal — durch die Zukunft. Euer Auftrag ist, den größenwahnsinnigen Spider auszuschalten. Verschiedene Special-Waffen (Feuerdampf, ein hilfreicher Drache, sowie ein Superwirbelsturm) säubern den Bildschirm in besonders heiklen Situationen. Zusätzlich könnt Ihr Eure Standardwaffe mit dem A-Feuerknopf "hochbeamen".

Leider bietet "Ninja Commando" wenig Abwechslung und ist auch technisch amateurhaft — das Scrolling ruckelt und zuckelt. Von Alpha Denshi ist man besseres gewöhnt. Die Grafik ist nett, doch kann kaum motivieren, länger unter die Ninjas zu gehen. Hinzu kommt eine träge Steuerung.

Memory-Card-Schummler haben das Spiel in 35 Minuten durchgespielt. So ist "Ninja Commando" nur für hartgesottene Ikari-Fans geeignet, die sich an digitalisierten Schreien und massenweise umfallenden Sprites ergötzen können.

Im nächsten Monat stellen wir Euch u.a. das Spiel **King of the Monsters 2** vor — mit 78 MBit das bisher speicherintensivste Spiel. *ak*

Baseballstars 2 sieht viel imposanter aus als Teil 1



Titel	Genre	Kapazität	Hersteller	Wertung
Baseballstars 2	Sport	68 MBit	SNK	empfehlenswert
Ninja Commando	Action	54 MBit	Alpha	für Fans

Mit der Extra-Magie räumt man die Feinde weg



Massenweise Todesopfer bei Ninja-Commando



Im letzten Level trefft Ihr nochmal auf alle Endgegner

ATARI-ASPEKTE

Jenseits des Messetrubels zeigte uns Atari einige neue Lynx-Spiele, die pünktlich zum Weihnachtsgeschäft auf den Markt kommen sollen. Wir wagen einen ersten Blick auf das ungleiche Modul-Trio.



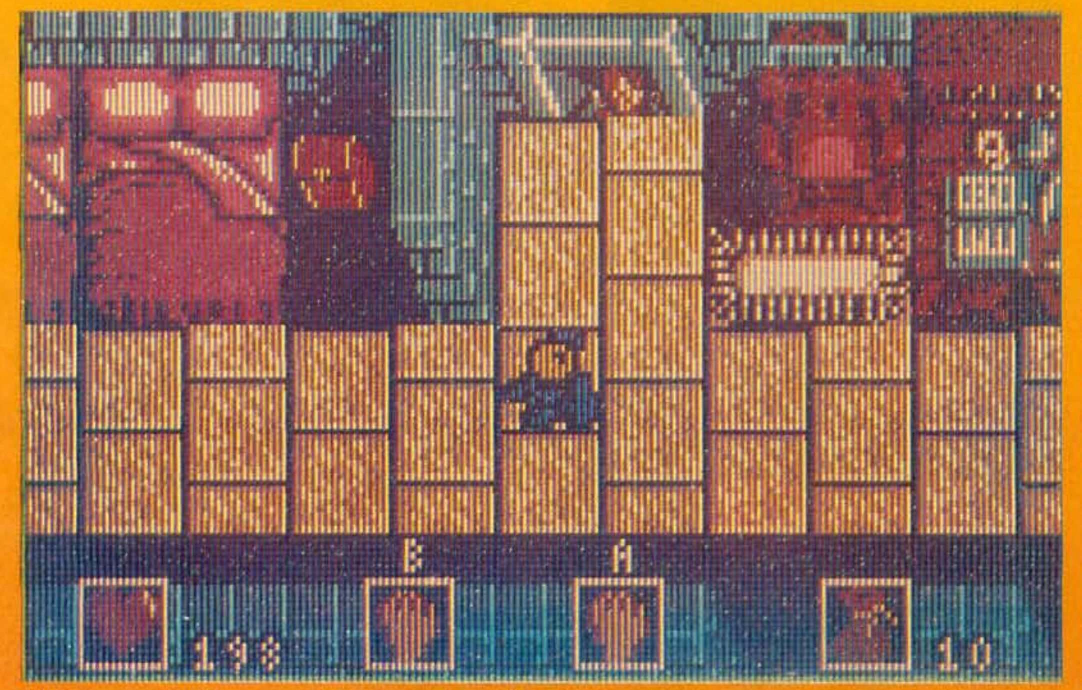
Zubehör total: Im Bild seht Ihr unter anderem verschiedene Taschen, die das Handheld auf einem Transport vor größeren Schäden bewahren.

Ganz oben seht Ihr Kung Food, darunter Baseball Heroes

Mit **Baseball Heroes** wird die Sportspielpalette fürs Lynx um ein Modul bereichert. Auch wenn diese Sportart in Deutschland nicht besonders beliebt ist, so freut sich zumindest ein Redaktionsmitglied infernalisch auf die Simulation: Baseball-Freak Michael Paul wollte das Bild erst nach mehrmaliger Androhung von Joypad-Entzug wieder herausrükken. Bis zu vier Personen dürfen bei den "Baseball Heroes" pitchen; Statistiken geben Aufschluß über Kraft und Ausdauer der Athleten.

Weit weniger hektisch, dafür um so gruseliger geht's bei dem Rollenspiel **Daemonsgate** zu. Ein Abenteurer-Duett schlägt sich durch monsterdurchsetzte Landschaften, klappert einen Dungeon nach dem anderen ab und wehrt sich mit hilfreichen Zaubersprüchen und diversen Gegenständen. Es wird interessant zu sehen, ob "The Guardians — Storm over Doria" oder "Daemonsgate" das Rennen um die Gunst der Rollenspieler gewinnen.

Kung Food läßt Euch das tägliche Essen mit anderen Augen sehen. So müßt Ihr beispielsweise als Karotte den mühsamen Weg von der Küche, an all den gefährlichen Elektromaschinchen vorbei, in den Garten finden. Wer landet schon gerne in der Saftpresse... *mg*



Mit Daemonsgate kommen die Rollenspieler auf ihre Kosten

VIDEO-BAZOOKA

Videospielpioniere schossen noch mit primitiven optischen Plastikpistolen auf schwarzweiße Blockgrafik. Nintendo griff die Idee auf und präsentiert nun das Super Scope fürs Super Nintendo.

Nintendos neue "Wunderwaffe" (bisher nur als Import erhältlich) macht einen militanten Eindruck: Äußerlich erinnert das Super Scope an eine handliche Laserkanone direkt aus dem neuesten Science-fiction-Film.

Feindliche Raketen fangt Ihr bei Intercept ab

HARDWARE UND HANDLING

Die Wumme tragt Ihr wie eine kleine Panzerfaust auf der Schulter. Das Gewicht ist gering und wird so auch jüngeren Scharfschützen keine Probleme bereiten. Durch einen sogenannten "Di-Opter" (vergleichbar mit Kimme und Korn beim konventionellen Gewehr) visiert Ihr Euer Ziel auf dem Bildschirm an. Welches Auge Ihr zum Anvisieren benutzt bleibt Euch überlassen, denn die oben angesprochene Zielvorrichtung läßt sich bequem von einer Seite auf die andere verfrachten. Nintendo empfiehlt im beiliegenden englischen Handbuch das, Super Scope nicht länger als zehn Minuten zu benutzen, um Augenschmerzen und eventuelle Folgeschäden zu vermeiden. Eine schonende Methode, trotzdem weiterzuspielen ist das Umstecken des Visiers — damit wird das Zielauge gewechselt. An der Oberseite des Infrarotgewehrs befinden sich Feuerknopf, Pausetaster und Power-Schalter. Mit letzterem stellt Ihr bei besonders garstigen und zahlreichen Alienhorden das Dauerfeuer ein. Im hinteren Abschnitt des Gehäuses fristen die Batterien — sechs Stück Mignonzellen — ihr Dasein. Die Schultervorrichtung besteht aus Plastik und ist nicht gepolstert. Wegen des geringen Gewichts der Waffe führt das trotzdem nicht zu Ermüdungserscheinungen oder sogar zu Schmerzen. Zur zielsicheren Führung trägt auch der vordere Griff bei, in



LazerBlazer besteht aus drei sehr ähnlichen Spielen

In Engage nehmen Euch gegnerische Raumschiffe unter Beschuß



Auch in Confront müßt Ihr ballern, was das Super Scope hergibt

dem sich ein weiterer Knopf befindet. Normalerweise dient er als Cursor: Ist er gedrückt, zeigt ein kleiner Punkt auf dem Bildschirm Euer aktuelles Ziel. Für bestimmte Spiele läßt sich diese Funktion auch individuell belegen. Wie übermittelt das Super Scope die Steuerdaten an die Konsole? Als Empfänger der Lightphaser-Signale dient ein kleines graues Kästchen, das auf dem Fernseher oder Monitor seinen Platz findet. Über den zweiten Joypad-Port wird die Verbindung zum Super Nintendo hergestellt.

Zu Beginn jeder Ballerei justiert Ihr Euren Pseudolaser und stimmt ihn auf die Position des Infrarotempfängers ab. Verstellt sich die Justierung im Eifer des Gefechts, drückt Ihr die Pausetaste. Mitten im Spielgeschehen könnt Ihr dann Eure Wumme neu einstellen. Außerdem müßt Ihr auf ausreichenden Abstand zum Bildschirm achten. Dieser variiert je nach Diagonale der Bildröhre zwischen 2 bis 5 Metern.

DIE SPIELE

Was gibt's als Kanonenfutter? Zur Zeit nur das Komplettangebot ("Super Scope 6"), bestehend aus Lightphaser und einem Modul, auf dem sechs Spiele darauf warten, von Euch unter Beschuß genommen zu werden. Tatsächlich beherbergt das Modul nur zwei Spiele mit je drei unterschiedlichen Variationen: Bei **LazerBlazer** liegt es an Euch, die Erde erfolgreich vor den Angriffswellen eroberungssüchtiger Aliens zu verteidigen. Drei verschiedene Spieletypen (Intercept, Engage, Confront) stehen zur Auswahl. In Intercept verteidigt Ihr Euren Planeten mit dem Super Scope gegen Raketensalven und feindliche Ufos. Die horizontal von beiden Seiten auftauchenden Geschosse lassen sich mit geübtem Auge über den Radar orten und gebührend empfangen. Da Eure Abwehrraketen eine größere Distanz bis zum Ziel zurücklegen müssen, ist neben Fingerfertigkeit auch präzises Timing angesagt. Entscheidet Ihr Euch für Engage, steht Euch eine Konfrontation mit feindlichen Kampfraumern aus den Tiefen der Galaxy bevor. Auch hier sorgt ein Radar für die Früherkennung der ins Bild zoomenden Gegner. Confront bringt nur die Wüste als Hintergrund, ansonsten aber keine Veränderungen ins Spiel. Aliens, die auf dem Planet Erde landen, müssen von Euch abgefangen und eleminiert werden. Das Grundschema aller drei LazerBlazer-Varianten ist effektives Ballern mit möglichst hoher Trefferquote bei geringem Munitionsverbrauch.

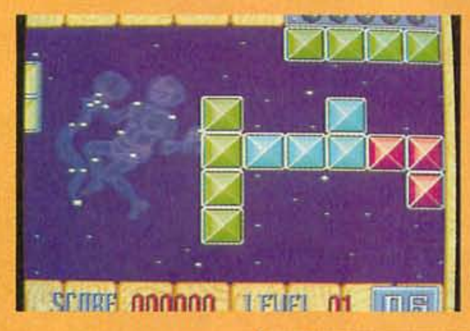
Auch **Blastris**, ein Tetris-Verschnitt, ist in drei Spiele unterteilt. Mole Patrol, der extravagante Teil des Trios, hat mit dem russischen Blockstapeln nichts zu tun. Ihr werdet mit Eurem Super Scope zur Schädlingsbekämpfung degradiert und müßt einen Garten von zerstörerischen Maulwürfen befreien. Aus zwölf Erdlöchern tauchen die rastlosen Gräber auf. Mit einem gezielten Schuß pustet Ihr sie Richtung Horizont.

Ein Horizontal-Tetris mit Ballereinschlag ist Blastris A. Unförmige Blöcke werden auf Paßform zurechtgeschossen. Die Gebilde sind jedoch nicht beweglich — weder nach oben, noch nach unten. Produziert Ihr durch geschicktes Dezimieren der Kästchen eine gleichfarbige Vertikale, löst sich diese auf. Blastris B sieht dem russischen Verwandten noch ähnlicher. Wie bei der A-Version, könnt Ihr keinen Einfluß auf die Bewegung der Steine ausüben. Diesmal fallen einzelne, farblich unterschiedliche Quader zu Boden. Schießt Ihr auf einen Block, ändert er seine Farbe. Mindestens drei gleichfarbige Kisten diagonal, vertikal oder horizontal führen zum Auflösen und schaffen neuen Platz.

Das beigelegte Six-Pack reißt niemanden vom Hocker, demonstriert aber die Leistungsfähigkeit und Präzision des Super Scope. Bleibt nur noch auf die passenden Modulknaller zu warten. *pa*



Die Auswahlmenüs werden über das Super Scope angesteuert



In der A-Variante von Blastris schweben die Steinchen horizontal





Blastris B ist ein simpler Tetris-Clone, die Flugbahn der Steinchen ist nicht beeinflußbar



Alptraum eines Hobbygärtners: die Maulwürfe aus Mole Patrol



Sega strikes back: The Menacer

Bringt einer der beiden Videospielgiganten ein neues Produkt auf den Markt, folgt postwendend die Antwort der Konkurrenz. Hauptunterschied zwischen beiden Geräten ist das Visier: Beim Menacer werden durch das Doppelrohr beide Augen gleichzeitig beschäftigt. Ob diese Vorrichtung augenfreundlicher ist, wird sich beim Test in einer der nächsten Ausgaben herausstellen. Außer dem aufgemotzten "Stereovisier" befinden sich auch alle Feuerknöpfe an anderen Stellen. Diese sind als Taster ausschließlich in dem U-förmigen Doppelgriff untergebracht.





Coming soon

Im Oktober dieses Jahres erscheint in den USA mit **Battle Clash** ein weiteres "reines" Super-Scope-Modul. Über mehrere Level eröffnet Ihr das Feuer auf neun unterschiedliche Gegnertypen. Verschiedene Waffensysteme erleichtern bei gezielter Anwendung das Durchforsten der Stages. Einen ersten grafischen Eindruck vermitteln Euch unsere Bildschirmfotos.



GRUPPEN-DYNAMIK

Das Vorurteil, Videospielen würde vereinsamen, ist längst widerlegt: Seit es für Konsolen und Handhelds Spiele gibt, die Ihr gleichzeitig zu zweit oder zu mehreren spielen könnt, ist Geselligkeit am Joypad angesagt.

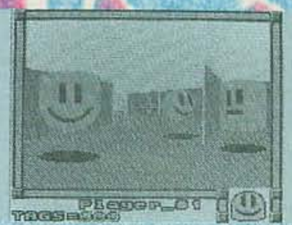
Mit dem Joypad in der Hand gegen schauerliche Monster zu kämpfen oder fiese Bösewichte plattzumachen, wird auf Dauer etwas langweilig: Der Gegner ist dabei immer nur so gut oder schlecht wie das Programm, begrenzt in seinen Manövern und stur in der Vorgehensweise. Gegen einen oder gar mehrere menschliche Gegner anzutreten, ist reizvoller. Nie weiß man, was der andere als nächstes plant. Geschick und Reflexe des Gegners entscheiden das Spiel. Statt unveränderlichen Computerbewegungen (die kennt man schnell auswendig) gibt's den abwechslungsreichen Wettstreit zwischen Kontrahenten aus Fleisch und Blut — erhitzte Gemüter inklusive. Natürlich kann aus dem Gegeneinander auch ein Miteinander werden. Seite an Seite mit dem Waffenbruder sinken die Chancen der einst übermächtigen Feinde rasch auf die Hälfte. Überschreitet die Spielerzahl das Pärchen, schießt auch der Spielspaß in die Höhe. Spannende Wettkämpfe und Bildschirmturniere bis in die frühen Morgenstunden sind oft die Folge.

Wir nehmen für Euch die verschiedenen Konsolen und Handhelds in bezug auf ihre Mehr-Spieler-Tauglichkeit unter die Lupe. Ebenso werfen wir ein kritisches Auge auf Software und zusätzliche Hardware, die Ihr für Videowettkämpfe benötigt. "Multi-Player" bedeutet für uns die gleichzeitige Teilnahme von zwei oder mehreren Spielern am Geschehen. Aktionen, bei denen die Kämpfer nacheinander ans Pad müssen, sind ausgeklammert. Aufgrund der riesigen Menge an Zwei-Spieler-Modulen findet Ihr am Schluß dieses Artikels eine Liste derer, die Ihr unbedingt mal zu zweit ausprobieren solltet.

JAN BARYSCH

GAME BOY

Wie auch bei allen anderen Handhelds, benötigt Ihr für Multi-Player-Action auf dem Game Boy für jeden Spieler ein Modul und natürlich ein Handheld. Zwei-Spieler-Kämpfe werden mit dem jedem Game Boy beigelegten Linkkabel ermöglicht. Für den Drei- bis Vier-Spieler-Modus muß der Vier-Spieler-Adapter herhalten — den gibt's nur als Zubehör oder als Beigabe zu dem Rennspiel "F1 Race".



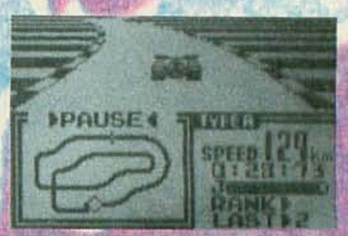
Paranoia im Quartett

Faceball 2000

Bis zu vier Spieler nehmen als dämlich grinsende Smiley-Visage gleichzeitig am 3-D-Labyrinthspiel "Faceball 2000" teil. Alle Spieler werden an verschiedenen Punkten des Labyrinths ausgesetzt und versuchen, lebendig den Ausgang zu erreichen. Natürlich wird auf alles geschossen, was sich bewegt, egal ob es sich um einen gegnerischen Smiley oder einen Computergegner handelt. Die Taktik, sich aus der Übersichtskarte strategisch günstige Positionen herauszupicken und zu besetzen, bis alle Mitspieler sich gegenseitig gekillt haben oder in den Hinterhalt geraten sind, hat sich schon oft bewährt. Auch bei diesem turbulentem Labyrinthgerangel gilt: Mit steigender Teilnehmerzahl wächst auch der Spielspaß.

F1 Race
Super R.C. Pro-Am
Spirit of F1

Was für Rennspiele im allgemeinen gilt, trifft auf Game-Boy-Rasereien im speziellen zu: Gegen einen menschlichen Gegner zu fahren macht viel mehr Spaß, als gegen den Prozessor anzutreten. Und wenn gleich vier Pilo-



F1 Race scrollt in 3D auf Euch zu







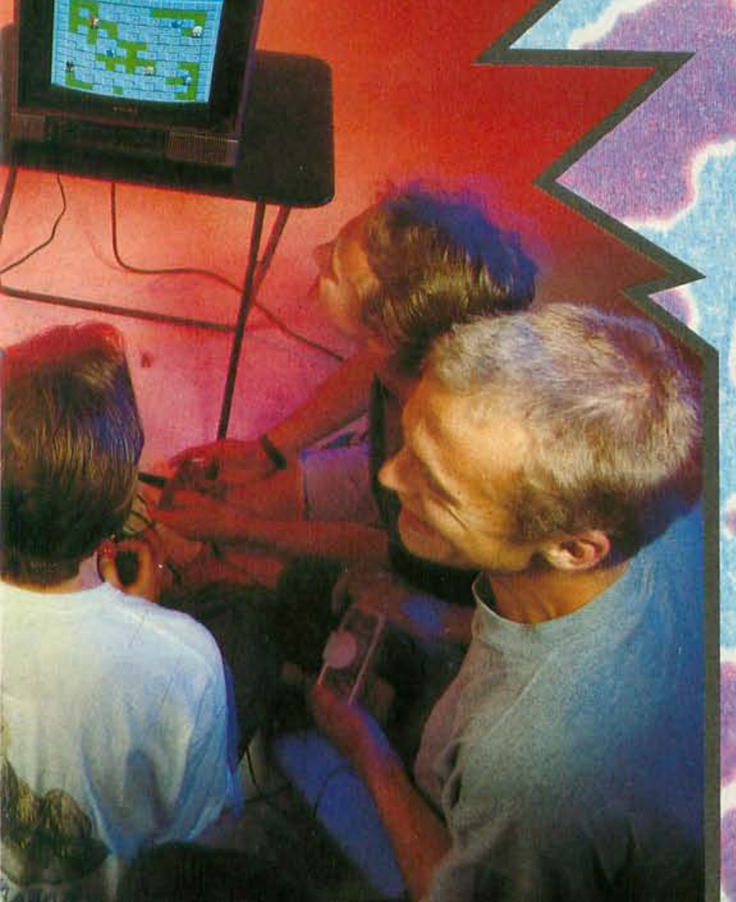
Gerangel um Extras gehört zum Rennalltag von Super R.C. Pro-Am

ten aus Fleisch und Blut an den Start gehen, gibt auch der Spielspaß Vollgas. Erfahrungsgemäß sollten sich die Spieler, so weit wie es die Link-Kabel zulassen, auseinandersetzen, damit es nicht zu Rempeleien kommt. Die drei rasanten Bolidenwettkämpfe unterscheiden sich hauptsächlich durch unterschiedliche Blickwinkel: Bei F1 Race seht Ihr die Renner von hinten und die Strecke scrollt à la Pole Position auf Euch zu, Super R.C. Pro-Am erlebt Ihr aus der Vogelperspektive mit seitlich verkürzter Darstellung der Wagen und Spirit of F1 komplett von oben. Für Renn-Freaks mit gleichgesinntem Freundeskreis lohnt sich



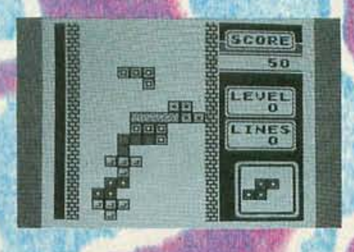
Konamis Spirit of F1 beeindruckt durch flotte Grafik

die Anschaffung des Vier-Spieler-Adapters in jedem Fall. Hier möchte ich gleich noch eine Berichtigung hinzufügen: "Spirit of F1" wurde von uns als Importversion getestet, lief damals jedoch noch unter dem Namen "F1 Spirit". Die offizielle Version bringt Konami im Herbst auf den Markt.



Tetris

Die meisten Game-Boy-Besitzer haben dank des zum Standardzubehör gehörenden Moduls und Link-Kabel sicher schon mal "Tetris" zu zweit gespielt und wissen den Zwei-Spieler-Modus ("Na warte, gleich schick' ich's Dir rüber!") zu schätzen. Für diejenigen, die's noch nicht probiert ha-



ben, hier nochmals eine kleine Inhaltsangabe: Spielt Ihr zu zweit die A-Variante werden dem Spieler die fertiggestellten Reihen des Gegners postwendend auf den eigenen Bildschirm geknallt. Zum Glück haben diese Zeilen immer an derselben Stelle ein Loch – seid Ihr flink, sieht Euer Konkurrent seine Steine bald wieder. Es wäre jedoch auch möglich, zu warten und die Stelle über dem Loch freizuhalten. Dann schickt Ihr dem Gegner nach der vierten Fremdzeile mit unverholener Schadenfreude einen "Tetris" zurück!



LYNX

Mit Ataris Farb-Handheld sind Massenspielereien mit bis zu acht Teilnehmern möglich. Aber auch hier gilt: Jeder Spieler braucht das entsprechende Modul, sein eigenes Handheld und ein Comlynx-Kabel.



Checkered Flag

Das Videorennspiel mit dem größten Teilnehmerfeld ist "Checkered Flag" für das Lynx. Bis zu sechs menschliche Rennfahrer gehen an den Start. Ob Ihr als Mann oder Frau an den Start geht, hat auf das Spiel zwar keinen Einfluß, rast Ihr jedoch als erster durchs Ziel, wird der Unterschied der Geschlechter auf dem Siegertreppchen deutlich. Im Rennen seht Ihr sowohl Eure Position im Feld als auch auf der Strecke eingeblendet. Zusätzlich ist Euer Wagen mit zwei Rückspiegeln ausgestattet – damit habt Ihr die abgehängten Gegner immer im Blickfeld. Doch Vorsicht, bei jedem Crash bekommen Eure Spiegel ein paar Sprünge ab. Einen Mitstreiter am Überholen zu hindern, kann also kräftige Nachteile mit sich bringen. Die einzige Werkstattoption bei "Checkered Flag" ist die Schaltung: Zwischen Automatik-, Vier-Gang- und Sieben-Gang-Getriebe wählt Ihr vor dem Start. Unsere 74-Prozent-Wertung (in *VIDEO GAMES 3/91*) stellt ein Spielspaßmittel dar; zu sechst ist das Rennspiel ganz klar "Super". Auch als Solofahrer könnt Ihr also getrost zugreifen und Euch die Zeit bis zum Eintreffen der restlichen fünf Fahrer vertreiben.



Slime World

Das Paradebeispiel für Gemeinschaftssinn ist die rutschige Dungeonballerei "Slimeworld" von Epyx. Wenn die Spielerzahl die legendäre 8 erreicht hat, macht's am meisten Spaß, zusammen die ekligen Unannehmlichkeiten aus dem Weg zu räumen und die feuchten Katakomben zu erforschen. Für hartgesottene Einzelkämpfer ist's auch reizvoll, alleine loszuziehen und gegen die anderen um die Wette zu laufen. Gerade dann tritt häufig der "Wo kommst Du denn her?"-Effekt auf, wenn sich zwei oder mehrere Spieler unvermittelt in derselben Höhle treffen.

Warbirds

Was sich sonst nur auf hochgezüchteten PCs tummelt, gibt es auch fürs Lynx: Flugsimulationen. Bei "Warbirds" wurde zwar auf naturgetreues Flugverhalten und authentische Armaturen verzichtet, dafür hat Atari der pflegeleichten Pseudo-Simulation einen Multi-Player-Modus dazugepackt. Sage und schreibe, sechs Bruchpiloten machen gleichzeitig den Luftraum unsicher und ballern sich gegenseitig mit ihren MGs vom Himmel — "Dogfight" hoch sechs!. Da es keine Extras oder Bodenziele gibt, wird der Ein-Spieler-Modus schnell langweilig. Bevor Ihr also nicht mindestens einen gleichgesinnten Bruchpiloten gefunden habt, der sich mit Euch in die Lüfte schwingt, solltet Ihr "Warbirds" im Regal stehen lassen.



GAME GEAR

Mit Segas Game Gear verhält es sich wie mit dem Game Boy: Der Zwei-Spieler-Modus wird mit zwei Modulen und einem Verbindungskabel möglich. Die Ausnahme: Für das Game Gear existiert leider kein Vier-Spieler-Adapter und folglich auch kein Vier-Spieler-Spiel.



Super Monaco Grand Prix

Auch seinem Handheld hat Sega ein prima Rennspiel beschert. Bei "Super Monaco Grand Prix" darf per Link-Kabel zu zweit gefahren werden. Technisch übertrifft die Game-Gear-Version sogar die Konsolenvarianten. Natürlich macht das gut ausgestattete Rennspiel zu zweit am meisten Spaß. Auf dem über der Piste eingeblendeten Kurs ist die augenblickliche Position des Gegners angezeigt. Das erhöht das Spannungsmoment nach dem Motto "Oh nein, Martin holt auf!".

Crystal Warriors

Ebenfalls empfehlenswert ist das Strategiespiel "Crystal Warriors". Die



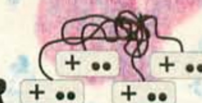
Landschaft seht Ihr aus der Vogelperspektive, alle Charaktere leicht verkürzt von schräg oben. Um einen Level zu bewältigen, muß sich die eigene Party vom Ausgangspunkt zur nächsten Stadt durchschlagen. Behindert werdet Ihr von einem gegnerischen Rudel halbdämonischer Prügelknaben. Kommt es zum Kampf, wird in ein Konfrontationsszenario umgeschaltet. Dort darf jeder Charakter zweimal angreifen. Danach werden die Hitpoints abgerechnet. Im Zwei-Spieler-Modus übernimmt der zweite Teilnehmer die Führung der gegnerischen Armee, und es wird Mann gegen Mann gekämpft. Verliert ein Männchen des Gegners alle Hitpoints, erhält der Sieger (wie in einem Rollenspiel) Erfahrungspunkte und Geld, mit dem er in der nächsten Stadt einkaufen und seine Charaktere aufrüsten kann.

NES

Auch für Nintendos 8-Bit-Konsole ist ein Vier-Spieler-Adapter im Angebot. Dieser belegt am NES beide Joypad-Eingänge und hat als kleines Extra zuschaltbares Dauerfeuer für beide Feuerknöpfe der angestöpselten Pads.

Battletoads

Auf Nintendos 8-Bit-Konsole läßt sich's hervorragend zu zweit prügeln. Aktuelles Paradebeispiel sind Tradewests Kampfkröten, die "Battletoads". Da beide Krötenlenker zwar auf der Seite des Guten kämpfen, sich aber trotzdem in die Quere kommen können (sprich: sich gegenseitig verklop-





pen), ist für zusätzliche Spannung gesorgt. Feinde haben jedoch gegen ein "Lurch-Duett" kaum eine Chance. Durch den hochwitzigen Spielablauf und den Reichtum an Abwechslung machen die Battletoads schon alleine tierisch Spaß, zu zweit allerdings bringt die actionlastige Krötenknüppelei mindestens doppelt so viel Laune.

Probotector

Seite an Seite geht's gleich weiter: In Konamis "Probotector" kämpft Ihr Euch zu zweit mit aufrüstbaren Power-Wummen durch scrollende Plattformlevels und 3-D-Sequenzen. Im Duett



ist sogar manchmal etwas zu viel Action auf dem Spielfeld geboten, dann wird's leider etwas unübersichtlich. Zu zweit werdet Ihr also nicht zwangsläufig leichter mit den üblen Horden fertig. Wenn Ihr Euch aber als eingespieltes Team vorwärtskämpft, ist's zu schaffen. Die Wertung von "Probotector" ist auch durch den Zwei-Spieler-Modus auf knackige 88 Prozent geklettert. Pro(bo)biert's also auf jeden Fall mal zu zweit.

PS: Auch beim Nachfolger "Probotector 2", den wir in dieser Ausgabe testen, schlägt der Fun-Factor im Zwei-Spieler-Modus Kapriolen.

Nintendo World Cup

Zur Grundausstattung des Nintendo-Super-Sets gehört neben Tetris, Mario und einem Vier-Spieler-Adapter auch das Fußballspiel "Nintendo World Cup". Im Vier-Spieler-Modus bolzen jeweils zwei Spieler in einer Mannschaft um den Sieg in der Konsolenmeisterschaft. Zur Übersicht laufen die Spielfiguren mit der Nummer des Spielers über dem Kopf herum. Am



unteren Bildschirmrand ist die Position der einzelnen Kicker auf dem Feld eingeblendet. Jagt Ihr zu viert dem Leder hinterher, ist die etwas klotzige Grafik und das gelegentliche Flackern entschuldbar; diese Mankos werden vom multi-player-typischen Spielspaß übertüncht.

SUPER NINTENDO

Im Moment beschränkt sich die Zahl der Spieler, die gleichzeitig am Super Nintendo agieren können, noch auf zwei. Doch auch für zwei Teilnehmer gibt es außerordentlich spielspaßhaltige Module. Außerdem planen sowohl Nintendo, als auch ein paar namhafte Fremdhersteller die Entwicklung eines Vier-Spieler-Adapters.

Lemmings

Tausenden wuscheligen "Lemmings" den Weg ins Paradies zu ebnen, ist ein ausgesprochen fesselndes Unterfangen. Im Ein-Spieler-Modus kettet eine allumfassende Tierliebe den Videospieler nächtelang vor den Monitor. Spielt Ihr zu zweit, ist die Thematik leicht abgeändert: Zwar müssen auch



hier möglichst viele der niedlichen Wanderer heil zum Ausgang geleitet werden, doch versucht jeder der Kontrahenten die Viecher durchs eigene Tor zu scheuchen. Der Bildschirm ist senkrecht geteilt: Dort wird sabotiert und umgeleitet, blockiert und gesprengt. Das Wort "Konkurrenz" bekommt im Zwei-Spieler-Modus von Lemmings völlig neue Dimensionen.

Super Contra

"Super Contra" ist kein offiziell erhältliches Modul. Die deutsche Version des Actionknallers heißt "Super Probotector" und wird von Konami im Herbst dieses Jahres veröffentlicht. Nur der Name und das Aussehen der



Spielfiguren wurde dabei leicht modifiziert. Statt dem index-gefährdeten menschlichen Söldner steuert Ihr einen Kampfroboter. Aber nun zum eigentlichen Thema: "Super Probotector" ist überwiegend ein Horizontal-Scroller, in dem Euer Kampfroboter alles niedermäht, was ihm feindlich gesinnt ist — Motto: Bewegt sich's, ballert; rührt es sich nicht, macht's trotzdem platt. Im Zwei-Spieler-Modus ballert Ihr Seite an Seite mit Eurem Waffenbruder auf die unzähligen Feinde ein. Wechselt die Spielansicht in die Vogelperspektive, kann auch auf einem vertikal geteilten Bildschirm gespielt werden. Selbstverständlich wird der Spielspaß beim "besten Ballerspiel aller Zeiten" (meint zumindest Kollege Winnie) im Zwei-Spieler-Modus noch weiter hochkatapultiert.

Joe & Mac

Zwei Steinzeitkerle haben ein gemeinsames Problem: Ihre Frauen sind von einem feindlichen Stamm entführt worden. Da geteiltes Leid bekanntlich halbes Leid ist, machen sich "Joe & Mac" gemeinsam auf den Weg, die Höhlenschönheiten aus dem Käfig der Bösewichte zu befreien. Ihr ahnt es sicher schon: Ein Spieler übernimmt die Rolle des Joe, der andere steuert Mac durch die urzeitliche Umgebung. Die Entwickler haben sich speziell für den Zwei-Spieler-Modus einige zusätzliche Gags einfallen lassen: So könnt Ihr Euch gegenseitig



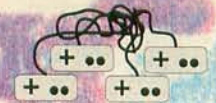
umherschleudern oder als Schutzschild benutzen. Die technische Brillianz (nahezu ruckelfreie, bildschirmfüllende Sprites) und das oberwitzige Spielgeschehen machen schon den Ein-Spieler-Modus zu einem Genuß. Habt Ihr auch alle zusätzlichen Features des Duo-Modus im Griff, ist's einerseits nur noch halb so schwer und andererseits doppelt so lustig.

Turtles in Time

Das vierte Abenteuer der Kampfschildkröten führt durch die unterschiedlichsten Epochen. Das Thema ist *jedoch das gleiche* geblieben: prügeln und knüppeln, schlagen, treten und springen. In Konamis gelungener 16-Bit-Version dürft Ihr Euch vor dem Spiel aussuchen, mit welchem Turtle, d.h. mit welcher Bewaffnung Ihr das Spiel bestreitet. Bei der Animation der



gepanzerten Prügelknaben haben die Programmierer ganze Arbeit geleistet. Auch eine ordentliche Anzahl Gags sind im Spielablauf enthalten. Feinde könnt Ihr dank 3-D-Chip in Richtung Mattscheibe 'rausschmeißen, von ziellos umherflitzenden Sauriern werdet Ihr auf Pfannkuchformat plattgewalzt und besonders miese



Gegner halten Euch fest, während ihre Kumpane Euch Saures geben. Zu zweit wird auf einem Bildschirm Seite an Seite auf Shredders Schergen eingedroschen, bis das Joypad raucht. Kameradschaftliche Absprache ("Laß ihn mir!") kann nichts schaden, ansonsten ist der Prügelspaß im Duett fast grenzenlos.

Super Formation Soccer

Als eines der besten Fußballspiele des Jahres ist "Super Formation Soccer" gleich mit zwei verschiedenen Zwei-Spieler-Modi ausgestattet: Entweder kicken beide Joypad-Sportler



gemeinsam in der gleichen Elf gegen 16 Computerteams oder treten mit ihren Mannschaften gegeneinander an. In *VIDEO GAMES 1/92* haben wir Super Formation Soccer bereits jedem Sportspieler empfohlen — wer auf sportliche Zwei-Spieler-Action steht, sollte aber auch das zweite Joypad nicht vergessen.

MEGA DRIVE

Sega hat scheinbar eine Kleinigkeit gegen unangemeldete Massenversammlungen vor dem Bildschirm: Wurde das Master System noch mit zwei Joypads für fröhliche Duett-Sitzungen an den Mann gebracht, verzichtete Sega beim Mega Drive auf diesen Luxus. Das zweite Pad gilt als Sonderzubehör und muß nachgekauft werden. Das Angebot an Zwei-Spieler-Modulen ist reichhaltig. Wollt Ihr Spaß, kommt Ihr um diese zusätzliche Ausgabe kaum herum.

Columns

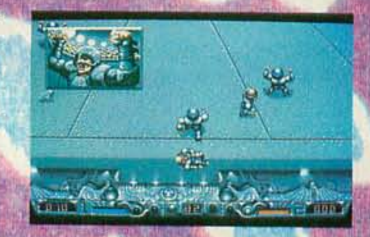
Das Spielprinzip von Segas Klassiker "Columns" dürfte wohl jedem Leser bekannt sein: Dreierkombinationen verschiedener Spielsteine fallen von oben auf das Spielfeld herab. Durch Rotieren und seitliches Verschieben



der Kombination, werden die gegebenen Steine so in die schon auf dem Spielfeld liegenden eingepaßt, daß sich mindestens eine Dreier-Reihe ergibt. Diese wird dadurch gelöscht, und die entstehenden Leerstellen werden von nachrutschenden Steinen wieder gefüllt. Im "Double"-Modus ist das Spielfeld verbreitert und beide Akteure agieren im selben Feld. Dabei geht es hauptsächlich um Punkte. Je nachdem, wie viele Steine auf einmal gelöscht werden, verteilt sich die Anzahl der Punkte. Spannend wird's, wenn sich ein Spieler eine punkteträchtige Kombination zusammengebastelt hat, und der Gegner genau die richtigen Steine bekommt, um eben diese Kombination abzuräumen. Natürlich plumpsen Steine mit zunehmender Spieldauer immer schneller herab. Die Reaktions- und Kombinationsgabe der Spieler spielt also einen sehr große Rolle.

Speedball 2

Wer "Speedball 2" als Sportspiel bezeichnet, hat eine etwas derbe Auffassung vom Begriff "Sportlichkeit". Ich würde es eher unter "knallharter Action" einordnen. Das Handball der Zukunft seht Ihr aus der Vogelperspektive und es wird von gepanzerten Recken mit einer ausgewachsenen Stahlkugel gespielt! Regeln gibt's keine, der Ball muß nur in das gegneri-



sche Tor befördert werden. Wenn dabei einige Gegenspieler zu Boden gehen, ist's um so besser. Durch auftauchende Münzen können die eigenen Spieler nach dem Match aufgerüstet werden. Um ein Tor richtig auskosten zu können, ist es möglich, die Torszene noch einmal in Zeitlupe an sich vorüberziehen zu lassen. Wenn Ihr beim Anblick heranspurtender Sanitätsroboter genauso hämisch in Euch hineingrinst wie ich, ist "Speedball 2" eine lohnende Anschaffung.

Aero Blasters

Ein actionreicher Horizontalscroller mit Zwei-Spieler-Modus ist das Ballerspiel "Aero Blasters". Mit zwei raumschiffähnlichen Kampffliegern werden die angreifenden Feinde in Kleinholz und Rauchwölkchen verwandelt. Jeder Pilot versucht, die sporadisch auftauchenden Extras zu schnappen — wenn's sein muß, auch vor der Nase des schwächlich ausgestatten Mit-



spielers! Vor der Hochgeschwindigkeitspassage gibt es zum Beispiel ein Kufenextra, mit dem Ihr unbeschadet an den Wänden des engen Korridors entlangschrebbeln könnt. Doch leider findet Ihr davon nur eins, der langsamere Spieler hat daher das Nachsehen. Das Gerangel um die Extras erzeugt also jede Menge Spaß und Spannung. Außerdem habt Ihr es zu zweit etwas leichter.



EA Hockey

Das actionreiche Eishockeyspiel von Electronic Arts gehört zu den wenigen Spielen, deren *VIDEO-GAMES*-Spielspaßwertung über die 90-Prozent-Hürde hinweghüpfte. Als Duett könnt Ihr in einer Mannschaft aufs Eis gehen oder in Teams gegeneinander antreten. Einem realen Eishockeyspiel steht "EA Hockey" dann durch die vielen Einstellungen kaum nach. Sogar der Schiedsrichter kann schächenmilde gestimmt werden, um Euch atemberaubende Actionszenen und Body-Checks ohne Strafminuten durchgehen zu lassen. Dabei beeindruckt das Spiel durch ruckelfreie High-Speed-Grafik. Durch den Kauf dieses Wintersportmoduls werdet Ihr also nicht aufs Glatteis geführt: Action, Spaß und Spannung, bis die Kufen glühen, sind garantiert.

MASTER SYSTEM

Wie bereits erwähnt, hat jeder Käufer eines Master Systems automatisch ein zweites Joypad bei der Hand. Die Anzahl der verfügbaren Duettspiele hinkt dem Mega-Drive-Angebot allerdings etwas hinterher.

Super Kick Off

Gleich vorneweg: "Super Kick Off" ist etwas für hochmotivierte Fußballprofis. Habt Ihr Euch durch einen Wald von Menüs gekämpft, stellt Ihr gleich fest, daß das Ballgefühl erst mühsam erlernt werden muß. Nach ausgiebigem Training (das ist Fußballrealismus!) steht etlichen packenden Halb-



zeiten mit dem zweitbesten Fußballspiel für das Master System nichts mehr im Wege. Zu zweit spielt Ihr gegeneinander, und der Computer steuert den Rest der beiden Mannschaften. Wenn Ihr schon etwas Training habt und gegen einen Anfänger spielt, laßt ihm etwas Trainingszeit, sonst wird er nach dem 5:0 mit einem verärgerten "Das ist unfair!" das Joypad schmeißen. Sind die anfänglichen Schwierigkeiten überwunden, werdet Ihr mit "Super Kick Off" eine Menge Fußballgaudi haben. Noch ein Tip am Rande: Mit einem Joystick spielt sich's leichter.

Champions of Europe

Und schon ist's passiert: Die Kopie hat das Original abgehängt. Ganze sechs Spielspaßprozente plazierte sich "Champions of Europe" vor dem Konkurrenten "Super Kick Off". Der Menüwald des indirekten Vorgängers wurde etwas gelichtet, dafür aber ein



WORLD OF WONDERS

COMPUTERCENTER OF THE 90´S

SPIELEN OHNE ENDE.

WIR VERMIETEN JETZT AUCH!
AB DM 3,-PRO SPIEL UND TAG

ATARI LYNX

Spiel	Preis
American Football	a. A.
Checkered Flag	69,90
Crystal Mines 2	79,90
Ishido	74,90
Rampart	a. A.
Shanghai	74,90
Slime World	69,90
Super Monaco GP	a. A.
Super Skweek	79,90
Toki	79,90

NES

Spiel	Preis
Adventure Island 2	109,90
Battle of Olympus	79,90
Battletoads	a. A.
Boulderdash	69,90
Captain Planet	94,90
Caveman Ninja	99,90
Die Hard	a. A.
Dr. Mario	79,90
Duck Tales	94,90
Flintstones	109,90
Gauntlet 2	94,90
High Speed	a. A.
Hook	a. A.
Kickle Cubickle	69,90
Little Nemo	a. A.
Loopz	74,90
Mega Man 4	a. A.
Monster in my Pocket	119,90
Paperboy 2	a. A.
Probactector	94,90
Rampart	a. A.
Road Blaster	94,90
Rollergames	109,90
Ski or Die	94,90
Snake Rattle N Roll	69,90
Teenage Turtles 2	114,90
Tom & Jerry	a. A.
Wizard & Warriors 3	114,90
Z1 Corvette	109,90

Franchise Partner gesucht:
Wollen auch Sie ein
World of Wonders-Geschäft
in Ihrer Stadt eröffnen?
Rufen Sie uns an:
06196/84747

Sollten Sie ein Spiel wünschen, welches nicht aufgeführt ist, rufen Sie uns an: 06196/84747

Für jedes gekaufte Spiel erhalten Sie einen Bonusstern.

- für 4 Sterne erhalten Sie 4,- DM Rabatt
- für 15 Sterne erhalten Sie ein Joystick Com. Pro

SAMMELBESTELLER: ES LOHNT SICH!

GAMEBOY

Spiel	Preis
Adventure Island	64,90
Amazing Tater	64,90
Asteroids	59,90
Batman 2	69,90
Beach Volleyball	49,90
Beetlejuice	69,90
Blaster Master Boy	69,90
Blues Brothers	55,90
Bomb Jack	a. A.
Bubble Ghost	a. A.
Duck Tales	55,90
Faceball 2000	74,90
Fighting Simulator	69,90
Fortified Zone	a. A.
Hunchback	64,90
Monopoly	74,90
Nail n Scale	64,90
Parodius	79,90
Pitfighter	69,90
Pop Up	a. A.
Prince of Persia	69,90
Ray Thunder	a. A.
Revenge of the Gator	54,90
Shi Kin Yo	a. A.
Spankys Quest	a. A.
Star Saver	59,90
Terminator 2	74,90
Tiny Toon	55,90
Track Meet	64,90
Trax	a. A.
Turn'n'Burn	69,90
Yosh's Egg	59,90

MEGA DRIVE

Spiel	Preis
Bulls vs. Lakers	119,90
Cadash	104,90
Chuck Rock	a. A.
Desert Strike	104,90
Dragons Eye	a. A.
Exile	129,90
F1 Hero	a. A.
Galaxy Force 2	a. A.
Gynoug	104,90
Joe Montana 2	a. A.
Jordan vs. Bird	104,90
Krust Fun House	109,90
Magic Guy	a. A.
Olympic Gold	109,90
Slime World	a. A.
Sol Deace	a. A.
Speedball 2	a. A.
Splatterhouse 2	109,90
Steel Empire	99,90
Super Hydlide	a. A.
Super Monaco GP 2	a. A.
Super Off Road	a. A.
Supreme Court	114,90
Tesmania	99,90
Two Crude Dudes	99,90
Winter Challenge	99,90
Wonderboy 5	114,90
Zero Wings	a. A.

GAME GEAR

Spiel	Preis
Alien Syndrome	74,90
Ax Battler	79,90
Berlin Wall	69,90
Chessmaster	79,90
Galaga 91	59,90
George Foreman Box	74,90
Lucky Dime Capers	79,90
Olympic Gold	79,90
Shinobi	74,90
Spiderman	79,90
Super Monaco GP	59,90

MASTER-SYSTEM

Spiel		Preis
Asterix		a. A.
Bonanza Bros.	DA	94,90
Bubble Bobble	DA	84,90
Championship Europe		a. A.
Darius 2		a. A.
Dragon Crystal	DA	94,90
Forgotten Worlds	DA	94,90
Gauntlet	DA	94,90
Impossible Mission	DA	94,90
Lucky Dime Caper	DA	94,90
Pacmania	DA	99,90
Ramparts		a. A.
Sega Chess	DA	109,90
Shadow of the Beast		a. A.
Sonoc The Heghehog	DA	94,90
Super Spareinvaders		a. A.
Wonderboy	DA	84,90

SUPER FAMICOM

Spiel	Preis
Actraiser	89,90
Addams Family	129,90
Castlevania 4	a. A.
Earth Defens Force	119,90
F1 Exhaust Race	144,90
Final Fantasy 2	139,90
Final Fight	a. A.
F-Zero	119,90
Joe & Mac	119,90
Krustys Fun House	119,90
Legend of Zelda 3	a. A.
Lemmings	124,90
Pit Fighter	124,90
Rocketeer	129,90
Romance of 3 Kingdom	119,90
Rushing Beat	139,90
Soul Blader	109,90
Street Fighter 2	209,90
Super Adv. Island	129,90
Super Aleste	a. A.
Super Battle Tank	124,90
Super Ghouls & Ghost	119,90
Super Form. Soccer	139,90
Super Mario Land	99,90
Super Off Road Racer	129,90
Super Smash TV	119,90
UN Squadron	129,90
WWF Wrestlemania	119,90

VERSANDKOSTEN: NACHNAHME 9,- · VORKASSE 4,-, EXPRESS 7,-, KARTON 3,-, Für Irrtümer und Druckfehler keine Haftung.

BESTELLUNGEN AB DM 150,- VERSANDKOSTENFREI!

Unseren Bestellservice finden Sie in:

Region	Telefon	Zeiten
Schleswig Holstein	0461-44006	Mo.-Fr. 17-21 Uhr
Niedersachsen	06051-69688	Mo.-Fr. 14-21 Uhr
Nordrhein-Westfalen	02195-7758	Mo.-Fr. 14-21 Uhr
Hessen/Zentrale	06196-84747, 84748, 3276	Mo.-Fr. 10-19 Uhr
	06196-82467	Mo.-Fr. 19-21 Uhr
Baden Württemberg	07171-68983	Mo.-Fr. 18-22 Uhr
Bayern	0821-39490	Mo.-Fr. 14-19 Uhr
Rheinland-Pfalz	06202-18947	Mo.-Fr. 17-21 Uhr
Bayern	0821-513001	Mo.-Fr. 10-19 Uhr

Ladengeschäfte (Öffnungszeiten tel. erfragen)

Adresse		Telefon
O-2130 Prenzlau, An der Schnelle 68	NEU	Tel. auf Anfrage
W-2390 Flensburg, Batteriestr. 13	NEU	Tel. 0461-44006
W-3000 Hannover 51, Podbielskistr. 278	NEU	Tel. 0511-691487
W-4047 Dormagen 1, Krefelder Str. 11-13		Tel. 02133-41136
W-6050 Offenbach, Luisenstr. 70	NEU	Tel. 069-886401
W-6231 Schwalbach/Ts. Marktplatz 39		Tel. 06196-84747
W-6450 Gelnhausen/Hailer, Heimatfriedring 11		Tel. 06051-69688
W-8900 Augsburg, Hunoldsgraben 11	NEU	Tel. 0821-513001
A-1060 Wien, Mariahilferstr. 23-25	NEU	Tel. 0222/5879081
W-2060 Bad Oldeslohe, Bahnhofstr. 55	NEU	Tel. 04531/84800



sehr übersichtliches Icon-System eingeführt. In etwa gleich blieb der Schwierigkeitsgrad. "Champions of Europe" ist zwar ein klein wenig leichter als "Super Kick Off", um ausgedehntes Training kommt Ihr aber auch hier nicht herum. Außerdem spielt sich der Nachfolger flüssiger.

Bubble Bobble

Ein kleiner grüner Drache macht sich mittels gespuckter Blasen auf Monsterjagt in plattformgespickter Umgebung. Hat sich ein Monster in einer Blubberblase verfangen, ist es für einige Zeit hilflos. Wird die Blase rechtzeitig zum Platzen gebracht, erscheint statt des Feindes eine Tropenfrucht, die dem kleinen Drachen Punkte bringt. Im Zwei-Spieler-Modus bobbeln zwei kleine Drachen in der jeweiligen Höhle gegen ihre Feinde. Dann ist's einerseits etwas leichter, die Feinde wegzububbeln, andererseits müssen sich die beiden schuppigen Seifenbläser die Extras teilen. Wer das Modul zu Hause hat, sollte einen Mitstreiter ans zweite Joypad locken.



PC-ENGINE

Die PC-Engine ist in der Grundausstattung in Sachen Mehr-Spieler-Action etwas abgeschlagen: Ein einziges Joypad findet direkten Anschluß an die Konsole. Gott sei Dank ist ein "Aus-Eins-mach'-Fünf"-Adapter erhältlich. Die meisten PC-Engine-Spiele unterstützen diesen Adapter und bringen so maximalen Spielspaß.



Dynablaster

Der Multi-Player-Klassiker schlechthin ist Dynablaster für die PC-Engine. Kaum ein anderes Spiel macht zu mehreren so viel Spaß, wie das von Hudson entwickelte Bombenspektakel, das Import-Freaks als Bomber Man, Bomber Boy oder Atomic Punk kennen. In einer rechteckigen Arena versammeln sich bis zu fünf pummelige Männlein mit Helm und geben ihr Bestes, die Mitspieler in die Luft zu sprengen. Das Feld ist mit sprengbaren Mauerstücken und unzerstörbaren Steinblöcken gefüllt. Das Spielprinzip ist einfach: Bombe legen und in Deckung gehen. Sobald sich einmal fünf Redaktionsmitglieder vor dem Monitor versammelt haben, geht jegliche Moral flöten. "Mach doch mal den Schwarzen kalt!" oder "Der hat vielleicht einen Langen!" gehören noch zu den harmloseren Zwischenrufen. Die Anschaffung eines ganzen Satzes von Joypads und dem Fünf-Spieler-Adapter ist jedem "Dynablaster"-Besitzer unbedingt zu empfehlen. Noch besser kommt der XE-1-Joystick, der gleichzeitig als Fünf-Spieler-Adapter fungiert.

Final Match Tennis

Auch für die PC-Engine gibt es ein Multi-Player-Spiel, das mit einer Spielspaßwertung von über 90 Prozent bedacht wurde. "Final Match Tennis" spielt Ihr entweder alleine gegen unterschiedlich starke Computergegner oder die Ballmaschine, zu zweit im normalen Einzel oder gar zu viert im Doppel. Durch die mannigfachen Schlagmöglichkeiten (Lop, Topspin, Slice...) könnt Ihr alle Kniffe eines echten Tennisspiels anwenden. Der Spielspaß ist beim Doppel mit vier Cracks am größten.

JAN BARYSCH



LOHNENDE ZWEI-SPIELER-MODULE

Titel	System	Getestet in
Aero Blasters	Mega Drive	———
Aero Blasters	PC Engine	VG 1/91
Alien Storm	Mega Drive	VG 2/91
Baseball Stars	Neo Geo	VG 1/92
Battletoats	NES	VG 6/92
Blades of Steel	Game Boy	VG 4/91
Blockout	Mega Drive	V G 3/91
Bomber Boy	Game Boy	VG 1/91
Bonanza Brothers	Master System	VG 1/92
Bonanza Brothers	Mega Drive	VG 3/91
Bubble Bobble	Master System	VG 3/91
Bulls vs. Lakers	Mega Drive	VG 8/92
Columns	Mega Drive/Master System	VG 1/91
Crystal Warriors	Game Gear	VG 7/92
Darius Twin	Super Nintendo	VG 2/91
Double Dragon 2	Game Boy	VG 4/91
Double Dragon 3	NES	VG 1/92
Dr. Mario	Game Boy	VG 2/91
Dr. Mario	NES	VG 3/91
Fatal Fury	Neo Geo	VG 2/92
EA-Hockey	Mega Drive	VG 3/91
Fighting Simulator	Game Boy	VG 7/92
Game Boy Wars	Game Boy	VG 3/91
Gauntlet	Master System	VG 1/91
Gauntlet 2	NES	VG 1/91
Golden Axe 2	Mega Drive	VG 1/92
Joe & Mac	Super Nintendo	VG 1/92
Klax	Lynx/Mega Drive/PC-Engine	VG 1/91
Kwirk	Game Boy	VG 1/91
Last Resort	Neo Geo	VG 6/92
Lemmings	Super Nintendo	VG 6/92
Loopz	NES	VG 2/92
Marble Madness	NES	VG 4/91
Mystical Ninja	Super Nintendo	VG 4/91
Nail 'n' Scale	Game Boy	VG 7/91
North and South	NES	VG 1/92
Olympic Gold	Mega Drive	VG 6/92
Parasol Stars	PC Engine	VG 4/91
Probotector	NES	VG 1/91
Puzzle Boy	PC Engine	VG 2/91
Puzznic	Game Boy	VG 1/91
Quarth	Game Boy	VG 3/91
Rampart	Lynx/NES	VG 6/92
Revenge of the Gator	Game Boy	VG 1/91
Robo Army	Neo Geo	VG 2/92
Snake Rattle 'n' Roll	NES	VG 1/91
Speedball 2	Mega Drive	VG 8/92
Streets of Rage	Mega Drive	VG 3/91
Super Contra	Super Nintendo	———
Super Formation Soccer	Super Nintendo	VG 1/92
Super Kick Off	Master System	VG 1/92
Super Monaco Grand Prix	Game Gear	VG 3/91
Super Smash TV	Super Nintendo	VG 2/92
Teenage Turtles 2	NES	VG 4/91
Tetris	Game Boy/NES	VG 1/91
Toejam & Earl	Mega Drive	VG 4/91
Top Racer	Super Nintendo	VG 6/92
Trog	NES	VG 4/91
Turtles in Time	Super Nintendo	VG 8/92
WWF Super Wrestlemania	Super Nintendo	VG 6/92

BTX#

GALAXY



Konsole dt.+Sonic	329.-	Stealth Joystick	79.-
Clutch Joystick	99.-	Infrarot 2 Player	99.-
Sega CD Rom	499.-	Alisia Dragon e	99.-
Buck Rogers e	89.-	Chuck Rock e	119.-
David Robinson e	119.-	Desert Strike e	99.-
EA Hockey d	89.-	F-1 Hero j	79.-
Fantasia j	59.-	Gray Lancer j	99.-
Human Wrestling j	89.-	John Madden 2 e	99.-
Jordan vs Bird e	69.-	Kid Chameleon e	119.-
Lakers vs.Bulls e	119.-	Magical Tarurutu j	99.-
Rolling Thunder e	119.-	Quackshot j	69.-
Slime World j	99.-	Sonic j	69.-
Splatterhouse 2 e	119.-	Super Monaco 2 j	99.-
Terminator e	119.-	Thunderforce 4 j	119.-
Traysia e	129.-	Toki d	119.-
Turbo Out Run j	79.-	Twinkle Tale j	99.-
Thunderstorm CDj	139.-	Warsong e	129.-
Warrior o.Rom 2 e	129.-	Wonderboy V e	119.-

MEGA DRIVE

Cadash e	99.-
Dragon Fury e	119.-
Grand Slam j	99.-
Olympic Gold e	99.-
Rampart e	119.-
Tazmania e	99.-
Wond.Dog CDj	139.-

Batman d	69.-	Batman 2 e/d	69.-
Blades of Steel d	59.-	Bubble Bobble d	69.-
Bugs Bunny 2 e	69.-	Blaster Master d	75.-
Boulderdash d	59.-	Boxxle 2 e	69.-
Blues Brothers e	69.-	Castlevania d	69.-
Castelian e	49.-	Double Dragon 2 d	69.-
Duck Tales d	59.-	Elevator Action d	69.-
Faceball 2000 e	69.-	Fighting Simul.e	69.-
Gauntlet 2 d	69.-	Gremlins 2 d	75.-
Kid Icarus d	69.-	Marble Madness d	69.-
Mario Land e/d	49.-	Nemesis d	69.-
Hal Wrestling d	59.-	Hudson Hawk e	59.-
Light Player d	39.-	Pac Man d	69.-
Prince of Persia e	69.-	Simpsons d	69.-
Spankys Quest d	69.-	Soccermania e	59.-
Skate or die 2 d	69.-	Track Meet e	69.-
T.M.N.T.d	59.-	T.M.N.T.2 d	59.-
World Cup d	59.-	WWF Superst.d	69.-

GAMEBOY

Final Fant.I e	69.-
Final Fant.II e	69.-
Fin.Fant.Adv.e	69.-
Fin.Fant.Saga e	79.-
Parodius d	75.-
Probotector d	69.-
Tiny Toons d	69.-

Air Assault j	59.-	Alien Syndrome j	45.-
Chessmaster d	75.-	Hyoutan-Jima j	59.-
Fantasy Zone e	59.-	Joe Montana d	75.-
Master Gear	39.-	Mickey Mouse j	59.-
Olympic Gold e	79.-	Rampart e	75.-
Space Harrier j	49.-	Spiderman d	75.-

GAME GEAR

Cryst.Warrior e	75.-
Wimbledon d	79.-
Wonderboy II j	49.-

Konsole RGB/Pal	699.-	Joyboard	149.-
Baseballstars 2	329.-	Burning Fight	279.-
Fatal Fury	319.-	Football Frenzy	329.-
Last Resort	329.-	Mutation Nation	329.-
Magician Lord	199.-	Nam 1975	199.-

World Hero - 106 Megabit ab August lieferbar

NEO GEO

Androdunos	329.-
King o.Mon.2	329.-
Ninja Comm.	329.-

Lynx 2	199.-	Comlynx-Kabel	20.-
Basketbrawl	75.-	Casino	75.-
Chequered Flag	75.-	Rampart	75.-
Stun Runner	75.-	Turbosub	75.-
Toki	75.-	Viking Child	75.-
Warbirds	75.-	Xybots	75.-

LYNX

Batman returns	79.-
Hydra	75.-
Ice Hockey	75.-

Super NES e	399.-	Stealth Joystick	79.-
XE-1 SFC Joyst.	229.-	Ascii Joypad	59.-
Blayzon j	149.-	Bowling j	139.-
Castlevania 4 e/d	149.-	Dina Wars j	149.-
Earth Light j	149.-	F1 Grand Prix j	79.-
F1 Super Driving j	149.-	Format.Soccer j	119.-
Golden Fighter j	169.-	Hook e	139.-
Legend o.Musya j	79.-	PGA Tour Golf	129.-
Prince of Persia j	149.-	Rom.o.3 Kingd.e	119.-
Rushing Beat j	79.-	Super Soccer e	139.-
Super Aleste j	139.-	Syvalion j	149.-
Top Racer j	79.-	Zelda 3 e	149.-

SUP.FAMICOM

dt.Super Famicom (ab August)	349.-
Nintendo Spiele	99.-
Konami Spiele	149.-
AcclaimSpiele	149.-

PC Engine	299.-	PC Engine LT	1499.-
PC Engine Duo	999.-	SuperCD-Rom	699.-
Joypad Aven.3	49.-	Systemcard 3.0	179.-
Turbografx +Bonk	299.-	PC Eng.Monitor	1099.-
Addams Family Ce	119.-	Builder Land j	119.-
Bonanza Brot.SCj	119.-	Color Wars j	119.-
Daviscup Ten.SCj	99.-	F1 Circ.Spec.SCj	119.-
Gunboat e	119.-	Night Creatures e	119.-
Hawk F123 SCJ	99.-	Kick Boxing SCj	119.-
Macros 2036 SCj	119.-	Pop'n Magic SCj	119.-
Shad.o.Beast SCj	119.-	Star Paroger SCj	119.-
Stratego j	119.-	Tower o.Druaga j	119.-

PC ENGINE

Ta.Adv.Island j	119.-
Genoside j	119.-
Soldier Blade j	119.-
Rayxamber 3 j	119.-
Tatsujin j	119.-

Versandbedingungen: BeiPreislistenabfrage bitte frankierten und adressierten Briefumschlag beilegen. Versand per Nachnahme oder Vorkasse plus 10.- DM Versandkosten (Inland), Auslandsbestellungen nur gegen Vorkasse plus 12.- DM Versandkosten. Versandzentrale und Laden: U-Bahn Haltestelle Harras, Ausgang Plinganserstraße, ca.150m. Ebenfalls S-Bahn/Tram-Bahn/Bus-Haltestelle Harras.
Händleranfragen erwünscht.

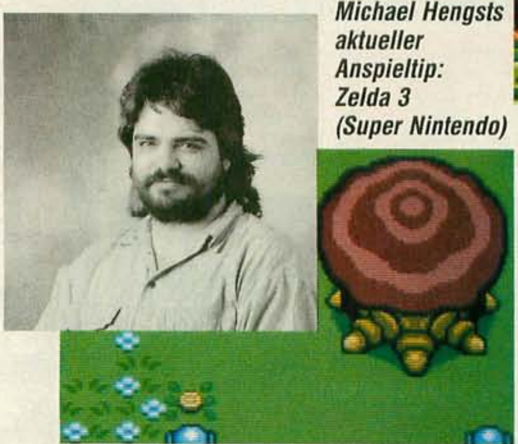
Telefon:089/7605151, Telefax:089/7698024
Btx: * Galaxy #
Inh.Galaxy Plexus GmbH
Anmerkung:j:japanisch*e:englisch*d:deutsch

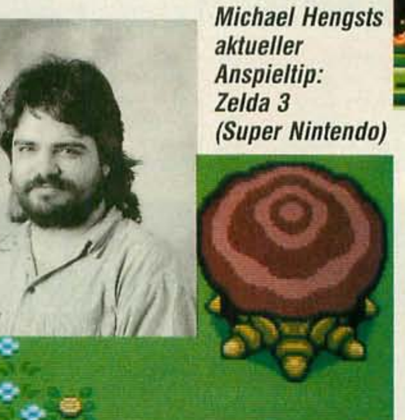
089/7605151

Plinganserstr.26 8000 München 70

WERTUNGS WUT

In der *VIDEO-GAMES*-Redaktion schmoren die Joypads: Nach welchem Schema wir die Spielmodule unter die Lupe nehmen, verrät Euch dieser Testleitfaden.



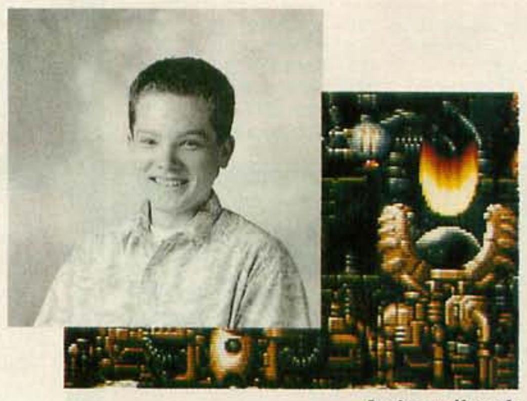


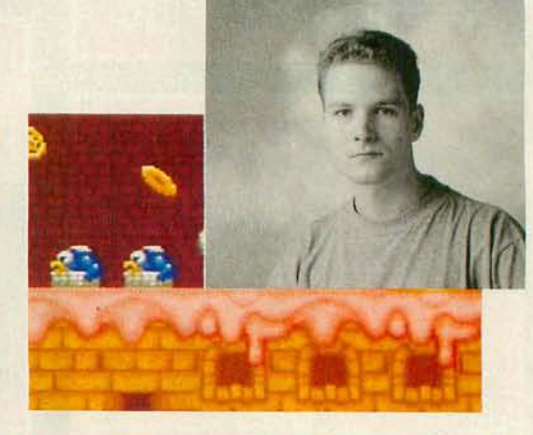
Michael Hengsts aktueller Anspieltip: Zelda 3 (Super Nintendo)



Martin Gakschs aktueller Anspieltip: Gates of Thunder (PC-Engine-CD)

Julian Eggebrechts aktueller Anspieltip: Parodius (Super Nintendo)

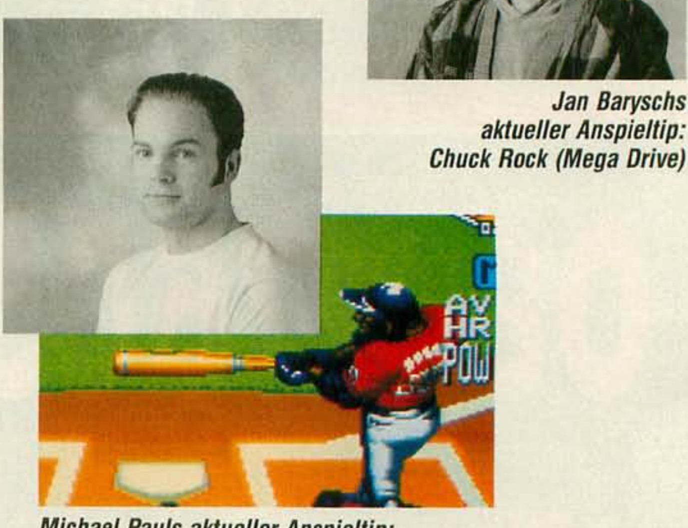




Andreas Knaufs aktueller Anspieltip: Last Resort (Neo Geo)

Jan Baryschs aktueller Anspieltip: Chuck Rock (Mega Drive)





Michael Pauls aktueller Anspieltip: Baseball Stars 2 (Neo Geo)

Jedes Spielmodul wird von uns nach einheitlichen Richtlinien kritisch und objektiv bewertet. Dazu steht ein achtköpfiges Team von erfahrenen Spieletestern bereit: Die Videospielfreaks, die Euch hier entgegenlächeln, nehmen jedes aktuelle Modul mindestens zu zweit unter die Lupe. Meist gesellen sich bei den einzelnen Spiel-Sessions noch weitere Crew-Mitglieder hinzu, so daß jeder Tester zu jedem Spiel eine eigene Meinung hat. Die vertritt er bei der **Wertungskonferenz**, die regelmäßig am Ende eines Testmonats stattfindet. Die Redakteure schotten sich dann einen ganzen Tag von der Umwelt ab, um alle Wertungen basisdemokratisch auszudiskutieren. Stehen die Testzensuren (in Prozentwertungen von 1 bis 100) nach hektischer Diskussion, werden sie zusammen mit allen technischen Infos im **Wertungskasten** auf der entsprechenden Seite verewigt. Wir bewerten — immer unter Berücksichtigung der Hardwarefähigkeiten der jeweiligen Konsole — die *Grafik* (Qualität und Quantität, Farben, Sprites und Scrolling), die *Musik* (Komposition, Quantität und technische Ausführung), sowie die *Soundeffekte* eines Spiels. Euer Augenmerk solltet Ihr jedoch ganz besonders auf die *Spielspaß*-Wertung richten: Dort erfahrt Ihr, wie lange der jeweilige Titel motiviert, ob und wieviel Abwechslung geboten wird und wie hoch die Spielbarkeit ist — kurz, ist das Spiel gut oder schlecht, strahlender Hit oder trauriger Flop. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von den drei anderen Wertungen und richtet sich nicht nach dem jeweiligen Videospielsystem. Eine Wertung von 50 bedeutet natürlich "Durchschnitt", während alle Spiele mit einer Vorzeigewertung von 80 oder darüber mit einem **VIDEO GAMES CLASSIC**-Prädikat ausgezeichnet werden.

Wir besprechen normalerweise jede Neuheit auf dem deutschen Markt, d.h. alle Spiele, die kurz vor oder nach Erscheinen der aktuellen *VIDEO GAMES* in den Handel kommen. Handelt es sich bei einem Produkt um einen **Japan-** oder **US-Import** machen wir Euch im Text ausdrücklich auf eventuelle Nachteile (unverständliche Anleitung, Inkompatibilität etc.) aufmerksam. Der **Test** selbst ist inhaltlich in zwei Teile gegliedert: Zunächst beschreiben wir wertfrei Spielablauf und -inhalt, sowie Besonderheiten des Spiels. Lob und Tadel (also die eigentliche Kritik) heben wir uns für das **Fazit** auf, das vom restlichen Test durch eine bezeichnende Wertungsvokabel (von "Hilfe" bis "Super") getrennt ist. Ein Blick auf diesen Ausruf, und Ihr wißt, woran Ihr bei dem Produkt seid. In dem darauffolgenden Fazit steht der ausführliche Kommentar.

SO TESTEN WIR



Winnie Forsters aktueller Anspieltip: Streetfighter 2 (Super Nintendo)



Stefan Engelharts aktueller Anspieltip: Lemmings (Super Nintendo)

WERTUNGSKASTEN-BEISPIEL

Ganz oben findet Ihr den Namen des Spiels und das System

SUPER GHOULS'N'GHOSTS
SUPER FAMICOM

SPIELETYP:  



HERSTELLER: Capcom

TESTVERSION VON: CWM und Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, 4 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 130 Mark

86% GRAFIK

70% MUSIK

70% SOUNDEFFEKTE

84% SPIELSPASS



Drei Symbole verraten, um welchen Spieletyp es sich handelt

Action

Abenteuer-/Rollenspiel

Geschicklichkeit

Sport

Denk- bzw. Strategiespiel

Nur die besten Spiele erhalten die Auszeichnung "Classic"

Besonderheiten, Schwierigkeitsgrad und Preis auf einen Blick

Vier Kategorien werden von 1 (ganz schlecht) bis 100 (sehr gut) bewertet



Quellenangaben für die Hitparaden: Game Boy (Flashpoint) • Super NES (CWM) • NES (Theo Kranz) • Mega Drive (CWM) • Master System (Theo Kranz) • Game Gear (Flashpoint) • Lynx (Atari) • USA (Famicom Magazine) • England (CTW) • Video Games (Es handelt sich um eine Auflistung der Spiele, die bei den Tests in den bisherigen Video-Games-Ausgaben die höchsten Spielspaß-Wertungen erzielten.)

VIDEO GAMES

Platz	Trend	Titel	System
1	⇨	Super Mario Bros. 3	NES
2	⇨	Super Mario World	Super NES
3	⇧	Lemmings	Super NES
4	⇩	EA Hockey	Mega Drive
5	⇩	Super Formation Soccer	Super NES
6	⇩	Zelda 3	Super NES
7	⇩	War Song	Mega Drive
8	⇩	Populos	Master System
9	⇩	Probotector	NES
10	⇩	Final Fantasy 2	Super NES

SUPER NES

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	⇧	Zelda 3	Nintendo
2	⇩	Super Aleste	Compile
3	⇧	Super Formation Soccer	Human
4	⇧	Lemmings	Sunsoft
5	⇧	WWF Wrestlemania	Acclaim

GAME GEAR

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	⇧	Crystal Warriors	Sega
2	⇧	Olympic Gold	Sega
3	⇧	Spider Man	Sega
4	⇧	AX Battler	Sega
5	⇩	Lucky Dime Capers	Sega

ENGLAND

Platz	Trend	Titel	System
1	⇨	Desert Strike	Mega Drive
2	⇧	Super Kick Off	Game Gear
3	⇩	Sonic the Hedgehog	Master System
4	⇧	Asterix	Master System
5	⇩	Super Mario Land	Game Boy

MASTER SYSTEM

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	⇨	Asterix	Sega
2	⇧	Olympic Gold	Sega
3	⇨	Sonic, the Hedgehog	Sega
4	⇧	Super Monaco Grand Prix	Sega
5	⇧	Wimbledon	Sega

USA

Platz	Trend	Titel	System
1	⇨	Super Mario World	Super NES
2	⇧	Super Scope 6	NES
3	⇧	Dragon Warrior 3	NES
4	⇧	Sim City	Super NES
5	⇧	Super Bowl: Tecmo	Super NES

MEGA DRIVE

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	⇨	Desert Strike	Electronic Arts
2	⇧	Taz-Mania	Sega
3	⇧	Splatterhouse 2	Namco
4	⇩	Kid Chameleon	Sega
5	⇧	Krusty´s Funhouse	Acclaim

GAME BOY

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	⇧	Adventure Island	Hudson
2	⇧	Tiny Toons	Konami
3	⇧	Hook	Sony
4	⇩	Mega Man 2	Nintendo
5	⇧	Batman Return of the J.	Ocean

LYNX

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	⇧	Checkered Flag	Atari
2	⇧	Viking Child	Atari
3	⇧	Scrap Yard Dog	Atari
4	⇧	Super Skweek	Atari
5	⇧	Warbirds	Atari

NES

Platz	Trend	Titel	Hersteller
1	⇧	Adventure Island 2	Hudson
2	⇧	Star Tropics	Nintendo
3	⇧	Super Mario Bros.3	Nintendo
4	⇩	Mega Man 3	Nintendo
5	⇩	Little Nemo	Nintendo

SPRITE DES MONATS



Die Lady im Bild hat die Herzen der japanischen und amerikanischen Videospieler im Sturm erobert, jetzt schickt sie sich an, auch deutsche Prügelkünstler mit raffinierten Tricks aufs Kreuz zu legen. Chun Li ist Ihr Name — die erste Spielfigur, die es schaffte, sogar den offiziellen Hauptdarstellern eines Spiels (bei "Street Fighter 2" sind's Ryu und Ken) den Rang abzulaufen. In Japan kaufen sich die Kids das Mädel mittlerweile schon auf Postern und als dreidimensionales Plastikmodell. Vielleicht spendiert der Street-Fighter-Erfinder Capcom der erfolgreichen Kampfsportlerin ja mal ein eigenes Spiel…

◆ Neben einem ausführlichen Test des Prügelknallers (schlagt am besten gleich auf der Seite 116 nach), haben wir natürlich noch eine ganze Menge anderer Neuheiten im Test: Wir spielten die Simpsons-Nachfolger **Bart vs. the World** (NES) und **Krusty's Fun House** (für Mega Drive und Super Nintendo), das umstrittene Metzelspektakel **Splatterhouse 2** (exklusiv fürs Mega Drive) und die brandneuen Konami-NES-Knüller **Bucky O'Hare** und **Probotector 2**. Für Handheld-Fans haben wir auch einige Knüller ergattert: Tüftelnde Game-Boy-Besitzer dürfen sich auf ein neues Mario-Spiel freuen (**Yoshi's Egg**), Lynx-Besitzer werden dank der Automatenumsetzung **Steel Talons** abheben. Außerdem wird in dieser *VIDEO GAMES* geboxt (mit **George Foreman** auf dem Game Gear und **World Champ** auf dem NES), gerast (**Spirit of F1**, **Super Monaco GP 2** und **F1 Hero**) und in der Steinzeit geblödelt: Virgin ließ uns kurz vor Redaktionschluß sowohl die Master-, als auch die Mega-Version des witzigen Geröll-Jump'n Run **Chuck Rock** zukommen. Fußballspieler, Ballercracks, Rollenspielhelden und Tennisasse sollten ebenfalls weiterlesen — es lohnt sich!

Der blaue Engel mit der harten Handkante: Durch Barbie-Charme und Prügel-Power wurde Chun Li zur bekanntesten Videospielheldin der Welt.

MATSCHIG

SPLATTERHOUSE 2

Zum Frühstück "Hellraiser", nach dem Mittagessen "Halloween" und vor dem Schlafengehen "Nightmare"? Wenn Ihr diese Kombination von Blutspritzern, Gedärme- und Anatomiekunde ohne flaues Gefühl im Magen ertragt, ist "Splatterhouse 2" genau das richtige für Euch.

Ihr spielt Dr. Mueller, der einen geheimnisvollen Maya-Tempel inmitten des Dschungels von Cancun gefunden hat. Nach kleineren Ausgrabungen, die er eigenhändig durchführte, hielt er eine seltsame Maske in den Händen. Kaltblütig probierte er das knochige Artefakt am eigenen Kopf aus. Die entzifferte Inschrift "Maske des Terrors" hätte Mueller jedoch eine Warnung sein sollen…

Dr. Mueller mutiert umgehend zu einem Michael-Myers-Verschnitt mit Eishockeymaske und zieht aus, die Welt von allen Monstern die noch schrecklicher sind als er, zu befreien.

1992 kehrt er zurück, da ein besonders ungeselliges Videospiel-Obermonster Muellers Freundin Jennifer verschleppt hat. Mueller legt also wieder die Eishockeymaske an, schnappt sich seinen kochfesten Blaumann und begibt sich in das Haus des Schreckens. Während seines Spaziergangs liegen hier und da Extras herum: Ein Metallrohr schmettert die Gegner an die Wand, ein großer Saurierknochen verbeult die Eingeweide der Monster, mit der Kettensäge werden die Feinde einen Kopf kürzer gemacht, die Pistole sorgt für weiträumigen Opponententod und die Bombe erzeugt eine vernichtende Feuerwand. Sollte Mueller keine dieser Waffen zur Hand haben, darf er sich mit verschiedenen Tritten und Schlägen behelfen. Zombies, Gnome und Geister werden zermatscht, ehe am Ende eines Levels der glitschige Endgegner seine Magensäure verspritzt.

Splatter hui, Technik pfui: Das Gemetzel ist stark veraltet.



Nicht gerade geschmacksneutral: Im Splatterhaus regiert die Axt.



Der erste Endgegner reißt sein Maul ziemlich weit auf

na ja

Als Horrorfan und Sammler von ungeschnittenen Gruselstreifen, konnte mir "Splatterhouse 2" keinen Schreck einjagen. Einige von Euch werden aber sicherlich wenig Gefallen daran finden, wenn Blutfontänen aus gespaltenen Schädeln spritzen und Monsterkörper an der Wand zermatschten. Im Gegensatz zur Engine-Version hat die Grafik auf dem Mega Drive leider an grausiger Qualität verloren. Hintergründe und Sprites sehen grobschlächtig aus und sind durchgehend klobig gezeichnet. Auch farblich hält sich alles im Gallengrün- bis Blutrotrahmen. Aber auch spielerisch hat "Splatterhouse 2" gegenüber dem Vorgänger abgebaut: Die acht Level sind kurz und bieten nur selten einen auflockernden Gag. Einmal frißt ein Monster die Brücke, über die Ihr gerade lauft — solche Einfälle bleiben jedoch Mangelware. Außerdem gibt es unfaire Stellen, an denen man nur mit gekonntem Extrawaffeneinsatz oder durch Opferung eines Energieherzchens vorbeikommt. Angesichts der mageren technischen und optischen Qualität, ist "Splatterhouse 2" nur eingefleischtesten Gore- und Splatter-Fans zu empfehlen.

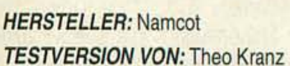
ANDREAS KNAUF

SPLATTERHOUSE 2
MEGA DRIVE



SPIELETYP:





HERSTELLER: Namcot
TESTVERSION VON: Theo Kranz

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Soundmenü, 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 110 Mark

38% GRAFIK
35% MUSIK
48% SOUNDEFFEKTE
32% SPIELSPASS

KOCHENDER ASPHALT

F1 HERO

Das jüngste Rennspiel fürs Mega Drive vermittelt Formel-1-Flair. Statt echter Rennprominenz gibt's bei "'F1 Hero" aus urheberrechtlichen Gründen jedoch Formel-1-Piloten, Rennteams und Wagentypen mit leicht abgeänderten Namen: Nigel Mansell wurde in N. Mansol umgetauft, sein Williams hört nun auf Wiliaws. Ein ähnliches Schicksal teilen seine Konkurrenten.

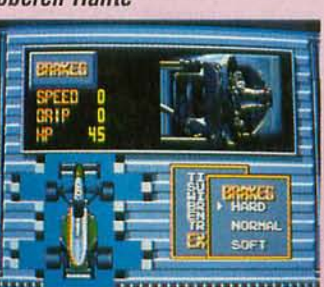
Zurück zum Renngeschehen: Vor dem Rennen wählt Ihr den Kurs, schnappt Euch Fahrer, Rennteam und Wagen und paßt Euren Boliden den Fahrgewohnheiten des Piloten, sowie den Strecken- und Wetterverhältnissen an. Die Härte der Federung, Spoiler-, Reifen-, Bremsentyp, sowie Motor und Getriebe sind einstellbar. Sogar das Wetter läßt sich beeinflussen (kurioserweise sucht Ihr Euch erst die Reifen aus und wählt dann das Wetter). Drei verschiedene Spielvarianten warten auf Euch: Grand Prix, Practise und Time Attack. Im Grand Prix geht's zu, wie in der ganz normalen Formel-eins-Weltmeisterschaft, Practise ist zum Üben da und bei Time Attack dreht sich alles um gute Rundenzeiten. Habt Ihr Euch durch sämtliche Menüs und Werkstätten bis an den Start durchgekämpft, seht Ihr die Strecke aus der Perspektive des Fahrers. Ein gravierender Unterschied zu den meisten anderen Rennspielen ist, daß schlichtes "Vom Gas gehen" in den Kurven nicht ausreicht — bei F1 Hero muß echt gebremst werden. Ansonsten ist Euer Tank unendlich groß (oder Euer Verbrauch unendlich klein), Crashs führen nur zu einem Zeitverlust und auch ein Rückspielgel wurde (wohl aus Gewichtsgründen) vergessen. Im Zwei-Spieler-Modus ist das Spielfeld bzw. der Bildschirm in der Mitte waagerecht geteilt.



Der zweite Spieler fährt auf der oberen Hälfte



Diese Mädels sollen wohl das Blut des Piloten in Wallung bringen



In der Garage wird am Wagen gefeilt



Im Training legt Ihr die Startreihenfolge fest



Im Solomodus wird die obere Hälfte des Bildschirms mit einem Garagentor verdeckt

na ja

Bei "F1 Hero" bleibt der Spielspaß buchstäblich auf der Strecke. Technisch wird "F1 Hero" einer 16-Bit-Konsole in keiner Weise gerecht. Die Rennstrecke ist ein Meisterstück an Unübersichtlichkeit und die wenigen Gegner erwecken durch trauriges Ruckeln und Zuckeln eher Mitleid, denn Konkurrenzdenken. Spätestens nach der zeiten Runde ist der Fahrer am Steuer eingenickt. Daß im Zwei-Spieler-Modus die Teilnahme jeglicher Computergegner untersagt wurde, verstärkt die herrschende Langeweile — zumindest in dieser Beziehung hätte das Spiel gegenüber dem alten (aber wesentlich besseren) "Super Monaco GP" punkten können. Die Steuerung Eurer Karre erinnert eher an Autoskooter als an hochgezüchtete Formel-1-Boliden. In Sachen Spielspaß läßt sogar der oben erwähnte Oldtimer "Pole Position" dieses üble Machwerk locker stehen. Velleicht handelt es sich bei "F1 Hero" ja um eine Persiflage auf andere Formel-eins-Rennspiele, und ich hab's bloß nicht gemerkt. Aber auch dann lautet mein gutgemeinter Rat: Bloß nicht einsteigen.

JAN BARYSCH

F1 HERO
MEGA DRIVE

SPIELETYP:

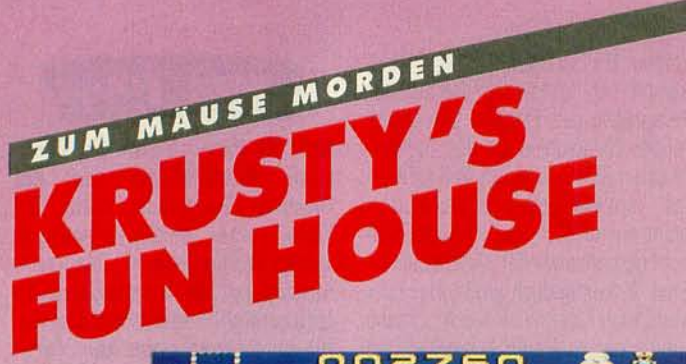


HERSTELLER: Varie
TESTVERSION VON: Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: 3 Spielvarianten, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 110 Mark


38% GRAFIK
35% MUSIK
26% SOUNDEFFEKTE
40% SPIELSPASS



ZUM MÄUSE MORDEN
KRUSTY'S FUN HOUSE



Kleine Mäuse haben keine Chance

Mit "Krusty's Fun House" läutet der Lizenzkönig Acclaim das Sega-Zeitalter ein; Bart, Homer und der Rest der mittelständischen *Gang spielen* hier jedoch nur eine untergeordnete Rolle als Handlanger von Krusty, dem Clown. Dessen plattform- und treppengefülltes Fun House wird von einer Mäuseplage heimgesucht. Ihr steuert Krusty und versucht in den fünf Sektionen für Ordnung zu sorgen. Dazu ebnet Ihr den herumwuselnden Mäusekarawanen einen sicheren Weg — direkt in ihr Verderben. Denn in jedem Level wartet ein Mitglied der Simpson-Familie mit einer Mäusevernichtungsmaschine. Damit die Mäuse da hineinmarschieren, müßt Ihr ihnen Hindernisse aus dem Weg räumen, Kletterhilfen legen oder Röhrensysteme umleiten. Sind alle Mäuse in die Maschine befördert, geht's ab in den nächsten Level. Putzige Aliens, fliegende Schweine und andere Comicmonster behindern Eure Rettungsaktion, während versteckte Bonusgegenstände und Wurfgeschosse für gute Laune sorgen.



Inhaltlich balanciert dieser Lemmings-Verschnitt zwischen gelungenem Humor (die Simpson-Clique sieht auch im Pixel-Format noch schreiend komisch aus) und schlechtem Geschmack: Mäuse zu zerhämmern und zu verbrennen, bringt spielende Kids nicht unbedingt auf den richtigen Weg; das oben erwähnte Lemmings war da wesentlich liebenswerter. Abgesehen von der Thematik ist Krusty's eine solide Tüftel/Geschicklichkeitsmixtur mit bunter Grafik, aber belanglosem Sound. Spielerisch ist's O.K., aber keinesfalls genial: Die Levels sind nicht kompakt, sondern teils schludrig aufgebaut. Tüftelpuritaner werden angeödet abschalten.

WINNIE FORSTER

KRUSTY'S FUN HOUSE
MEGA DRIVE

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Flying Edge
TESTVERSION VON: CWM

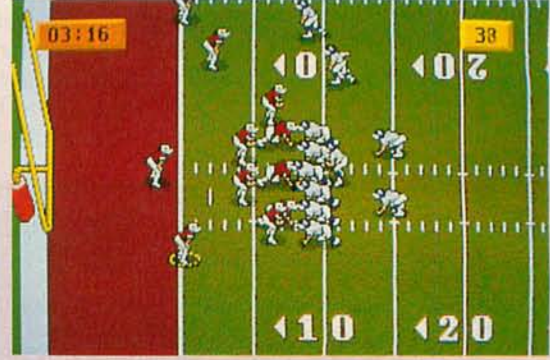
ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 100 Mark

50% GRAFIK
51% MUSIK
29% SOUNDEFFEKTE

58% SPIELSPASS

FUMBLE, SACK & INTERCEPTION
SPORTS TALK FOOTBALL



"Four Downs to go", wird es die Offensive schaffen?

Football, Amerikas Sportart Nummer Eins, findet auch in unseren Gefilden durch die "World League" immer mehr Anhänger.

Neben der gewohnten Action auf dem Feld, gibt es bei "Sports Talk Football" einen Kommentator, der detailliert und yardgenau über Spielstand und Ablauf berichtet. Egal, ob Ihr in der Offensive oder Defensive spielt, die passende Taktik oder Formation läßt sich in der großen Auswahl leicht finden. Wollt Ihr den Computergegner im wahrsten Sinne des Wortes niedermetzeln, dürft Ihr ein Traumteam mit genialem Spielerpotential zusammenstellen und durch ein Paßwort für alle Ewigkeiten "speichern". Für den tieferen Einstieg in die Materie ist der ebenfalls paßwortunterstützte Ligamodus ein willkommener Spielplatz. Sollte ein Freund Euer Football-Faibel teilen, darf zu zweit im selben Team oder gegeneinander angetreten werden.

geht so

Zumindest seinem Namen wird "Sports Talk Football" gerecht: Die Stimme des Modulkommentators ist durchdacht und präzise aus vielen einzelnen Wortblöcken zusammengesetzt. Doch was bringt der rasanteste Reporter, wenn das Spiel selber nicht gerade den flottesten Gang einlegt: In der Gesamtdarstellung ist Übersicht ein Fremdwort, glücklicherweise wird nach Paßwurf oder während eines Laufspiels auf einen detaillierten Ausschnitt runtergezoomt. In Punkto Scrolling und Animationsablauf haben sich die Programmierer nicht mit Ruhm bekleckert — die Sprites flackern im Getümmel. Footballfans sollten sich "Sports Talk Football" einmal ansehen, allen anderen wird "John Madden" von Electronic Arts mehr Freude bereiten.

MICHAEL PAUL

SPORTS TALK FOOTBALL
MEGA DRIVE

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: 3 Spielvarianten, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 110 Mark

49% GRAFIK
38% MUSIK
67% SOUNDEFFEKTE

58% SPIELSPASS

LEDERASPEKTE

EUROPEAN CLUB SOCCER

Fußball ist in Deutschland der Volkssport Nummer eins. Millionen gehen mit, wenn "ihre" Elf hinter dem runden Leder herjagt. Im Jahr der Europameisterschaft in Schweden darf eine entsprechende Kickerumsetzung nicht fehlen: Virgins "European Club Soccer" bietet Euch sage und schreibe 172 Mannschaften aus den europäischen Ligen. Neben bekannten deutschen Teams wie Hamburg und Dortmund stehen auch "Exoten" aus griechischen und ungarischen Landen zur Wahl. Spielergrößen sind bei ihrer jeweiligen Mannschaft namentlich mit von der Partie. Gefallen Euch die Trikots des ausgewählten Teams nicht, kleidet Ihr die Kicker vom Hemd bis zu den Socken neu ein. Vor Betreten des Rasens entscheidet Ihr Euch für eine von sechs Spielformationen. Sind Eure Ballakrobaten ins Stadion eingelaufen, plaziert der vorhandene Schiedsrichter den Ball zum Anstoß. Der Mann in Schwarz ist nicht zimperlich und ahndet grobe Fouls mit gelben Karten. Tretet Ihr trotz Verwarnung nochmals zu, verbannt Euch die rote Karte von der Grünfläche. Aufkommende gute Laune kann vom miesem Wetter vertrieben werden — im Optionsmenü lassen sich die Naturgewalten jedoch beeinflussen. Gibt Euch der Schiri einen Freistoß, schießt ihr den Ball nach positionieren eines Fadenkreuzes genau an die gewünschte Stelle — dieselbe Markierung steht bei Eckstößen und Einwürfen zur Verfügung. Mißfällt Euch die Leistung eines bestimmten Spielers, werft Ihr einen kompetenten Blick auf die Auswechselbank, um ihn zu ersetzen. Steht es nach Ablauf der regulären Spielzeit unentschieden, erreicht der Nervenkrieg im anstehenden Elfmeterschießen seinen Höhepunkt. Habt Ihr eine spektakuläre Szene verpaßt, holt eine Zeitlupe das Versäumnis nach. Alleine gegen Computergegner oder mit bis zu maximal acht Spielern könnt Ihr Euch auf Pokaljagd begeben. Zu zweit in einem Team aufzulaufen ist leider nicht möglich.



Auf engem Spielraum sind präzise Pässe Glückssache



Hier seht Ihr eine Auswechslung



Böses Foul: Der Schiedsrichter hat die Antwort in der Hand.



Mannschaften ohne Ende: 172 Teams stehen bereit.



Auch "European Club Soccer" macht das Mega Drive noch nicht Fußball-kompatibel: Kopf-bis-Fuß-Trikotänderung, Acht-Mann-Pokale, Spielerbank und Zeitlupe täuschen nicht über die Schwächen der "Rasenaction" hinweg. Die Steuerung der Akteure ist zu träge. Pässe lassen sich nicht präzise genug beeinflussen und finden selten ihr Ziel. Auch die Geschwindigkeit läßt zu wünschen übrig — im Verhältnis zu einem Ball aus dem wirklichen Leben trödelt die Videopille über den Bildschirm. Das Scrolling hingegen ist zu "aktiv" und reagiert abrupt und hektisch auf Richtungsänderungen. Gut gelöst sind wiederum die Auswechselungen — bequem und schnell könnt Ihr ganz individuell Spieler vom und auf den Rasen schicken. Trotz allem Gemäckel sollten Fußballenthusiasten ein paar Probeschüsse wagen. Und da bisher noch kein vernünftiges Kickermodul für das Megadrive erhältlich ist, nimmt "European Club Soccer" momentan die Spitze der Sega-Lederliga ein.

MICHAEL PAUL



Bei Eckstößen hilft ein Marker den Ball an die gewünschte Stelle zu kicken.

EUROPEAN CLUB SOCCER
MEGA DRIVE

SPIELETYP:

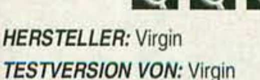



HERSTELLER: Virgin
TESTVERSION VON: Virgin

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Soundmenü, 172 Mannschaften, 3 Spielvarianten, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 110 Mark

61% GRAFIK
68% MUSIK
55% SOUNDEFFEKTE



62% SPIELSPASS

ABGEDUNKT

BULLS VS. LAKERS

Im letzten Jahr feierten die Vereinigten Staaten den 100. Geburtstag ihres Nationalsports Basketball: Ein gewisser Dr. Naismith nagelte anno 1891 einen Korb an die Wand seiner Gymnastikhalle. Aus Langeweile versuchten Kinder mit einem Ball in den Korb hineinzutreffen — so unkompliziert begann die heute leistungsbetonte Sportart, die Spielern wie Michael Jordan pro Jahr einige Millionen Dollar in die Tasche zaubert. Die Profiliga, in der solche horrenden Summen hingeblättert werden, nennt sich NBA. Bei Electronic Arts "Bulls vs. Lakers" habt Ihr selbst die Möglichkeit, Profiluft zu schnuppern und als angehendes Korblegeras groß herauszukommen. Neben den im Titel erwähnten Chicago Bulls und den Los Angeles Lakers verwickelte das Programmierteam noch 16 weitere Topteams (inklusive beider All-Star-Aufstellungen) ins Geschehen. Ihr spielt im Arcade- oder im Simulationsmodus; entscheidet Ihr Euch für die letztere Variante, müßt Ihr zusätzlich ein Auge auf die Fitness Eurer Stars werfen: drohen sie zu ermüden, hilft der kompetente Spielerwechsel. Steht Ihr auf "lockere" Spiele ohne übertriebenen Ehrgeiz, bietet ein "Pre-Season"-Game genügend Freizügigkeit — die Schiedsrichter sind vor der Saison weniger kritisch und auch die Gegner gehen die Partie eher gelassen an. Höhepunkt im wirklichen Basketballer-Leben, sowie auf Modulbasis sind die Playoffs: Wer verliert, fliegt aus dem Turnier — beim Sieg geht's eine Runde weiter, wobei ein Paßwort den Wiedereinstieg jederzeit erlaubt. Herausragende Spieler brillieren auch als Mega-Drive-Sprites mit ihren charakteristischen spektakulären Dunks und Slams. Heiße, emotionsgeladene Korbschlachten sind neben Computer- und Zwei-Spieler-Modus auch als Teamkollegen möglich.



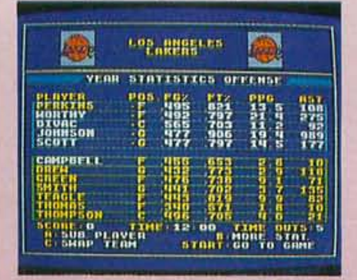
Wer bekommt als erster den Ball unter Kontrolle?



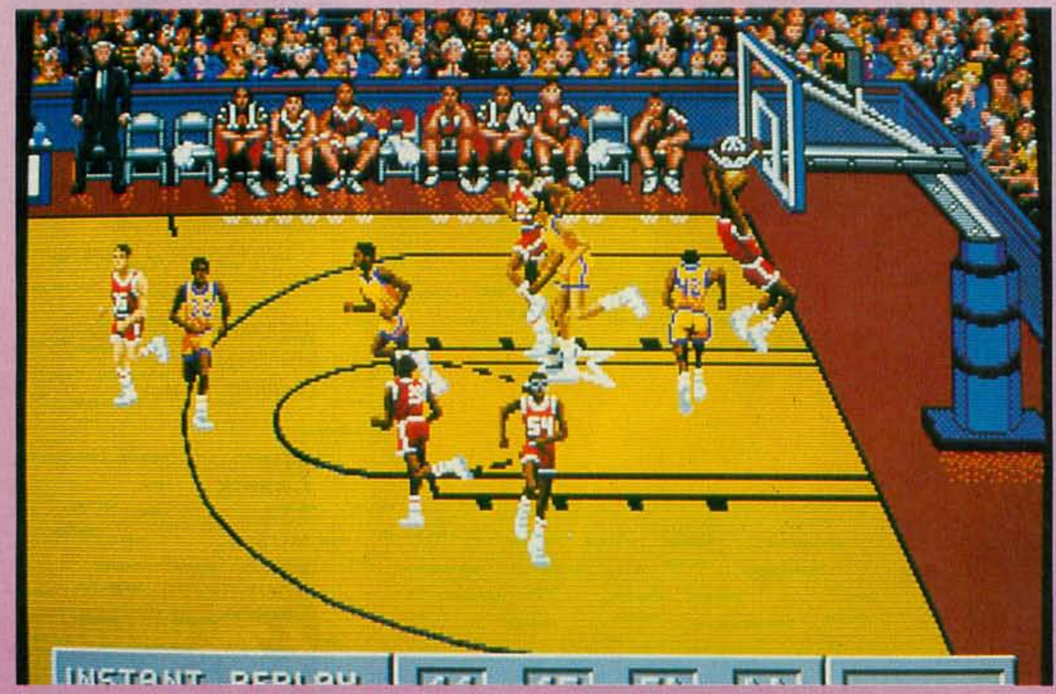
Gegen "aufdringliche" Manndecker helfen präzise Pässe



Zeit-Fouls werden vom Schiedsrichter konsequent geahndet



Statistik satt: Hier seht Ihr, wie Eure Spieler "drauf" sind.



"Abhängen am Korb": Akrobatik ist Grundvoraussetzung beim Basketball

geht so

In bezug auf das Drumherum und die Präsentation kann man Electronic Arts keine Vorwürfe machen: Übersichtliche Menüs, Unmengen von Features und Feineinstellungen, verschiedene Spielmodi und unverzichtbarer "Teammates"-Modus (zu zweit in einer Mannschaft) erfreuen den Basketball-Fan. Betritt man das Hallenparkett, sieht die Modulwelt jedoch nicht mehr ganz so rosig aus: Die Spielfiguren zittern über den Bildschirm und wirken dadurch unscharf — nicht besonders angenehm für das menschliche Auge. Befinden sich viele Teilnehmer auf der Bildfläche, gerät das Spielgeschehen leicht ins Stocken. Im Gerangel um den Ball oder bei größeren "Versammlungen" unterm Korb geht schnell die Übersicht verloren, auch wenn der vom Spieler gesteuerte Akteur mit einem Stern gekennzeichnet und seine Bekleidung aufgehellt ist. Positiv präsentiert sich die Soundkulisse: Mit wenigen Effekten (Parkettgeräusche, Orgelmusik und mitwogendes Publikum) wird viel Stimmung übermittelt. Trotz aller Kritik ist "Bulls vs. Lakers" für Basketball-Fans ein interessanter Vertreter des Genres — inhaltlich kompetent, technisch "verklemmt"! ***MICHAEL PAUL***

BULLS VS. LAKERS
MEGA DRIVE

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Electronic Arts
TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: 3 Spielvarianten, 18 Mannschaften, Paßwort, 4 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 110 Mark

58% GRAFIK
41% MUSIK
54% SOUNDEFFEKTE



SCHUMMEL-TRICKS & SPIELE-LÖSUNGEN



Spielend Geld verdienen ist angesagt: Wer die neuesten Topmodule schon nach zwei Tagen geknackt hat, wer sich niemals ohne Skizzenblock in tiefe Rollenspiel-Dungeons wagt und wer brandheiße Mogel-Cheats aus erster Hand erhält, sollte uns (und tausende von *VIDEO GAMES*-Lesern) an seinen Erkenntnissen teilhaben lassen. Dafür gibt's ordentlich Geld: Jeder Lesertip der an dieser Stelle abgedruckt wird, sorgt für eine Kontoüberweisung von 40 bis 500 Mark. Wie holt Ihr Euch also die Kohle?

Ciao, Euer

W. Forster

KOHLE, LEUTE!

Was brauchen wir?

Wir benötigen logischerweise nur Tips, die kein deutscher Spieler je zuvor gesehen hat. Also Hilfestellungen zu brandneuen Modulen, möglichst noch im Monat, in dem das Spiel erschienen ist. Rollen- und Strategiespiele, Adventures und Action-Adventures bieten den besten Stoff für ausführliche Lösungshilfen und Karten, während sich Baller- und Geschicklickeitsspiele eher für kurze Cheats und griffige Tricks eignen. Code- und Paßwortlisten sind natürlich immer willkommen, egal ob sie aus einem Denk- oder einem Action-Spiel stammen. Schickt Ihr Cheats, solltet Ihr sie davor natürlich testen — falsche Tips oder Tricks, die nicht funktionieren, werden weder abgedruckt noch honoriert.

Was liefert Ihr?

Längere Texte hätten wir am liebsten gleich auf Diskette, am allerbesten im MS-DOS-Word- oder ASCII-Format; solltet Ihr nicht zu den Glücklichen gehören, die neben Ihrer Konsole noch einen PC stehen haben, freuen wir uns natürlich auch über handgeschriebene Tips oder Texte aus der Schreibmaschine. Bei Karten ist jedoch Vorsicht geboten: Sie müssen sauber gezeichnet sein, mit schwarzem Stift auf weißem (unliniertem) Papier. Bemerkungen, Legenden und hilfreiche Sätze bitte gesondert beifügen und nicht *in* die Karte schreiben, da diese eventuell so verkleinert abgedruckt wird, daß von Euren hilfreichen Worten nur noch ein dunkler Fleck zu erkennen ist. Professionelle Kartenzeichner arbeiten mit Lineal oder gleich am Computer. Übersichtlichkeit und Sauberkeit sind bei Skizzen und Karten aber oberstes Gebot — dann hilft Euer Material, ohne zu nerven.

Und sonst?

...braucht Ihr Euch eigentlich um nichts mehr zu kümmern. Schickt das Material an die untengenannte Adresse und vergeßt nicht, Eure Kontonummmer anzugeben. Wer kein eigenes Konto besitzt, läßt sich das sauer verdiente Geld auf das Konto der Eltern oder des besten Freundes überweisen. Aber beschwert Euch nicht bei uns, falls die die Kohle nicht mehr 'rausrücken...

Außerdem solltet Ihr darauf achten, daß Ihr Eure Adresse nicht nur auf den Umschlag schreibt, sondern auch im Brief vermerkt. Last but not least: Habt Geduld mit dem Geldboten — Wartezeiten bis zu zwei Monaten nach Abdruck eines Tips müßt Ihr leider in Kauf nehmen. Dafür vergessen wir auch keinen Tips-Profi, wenn wir die Honorartüte zücken.

Joe & Mac (Super Nintendo)

Ärger in der Steinzeit? Mit folgender Schummelei erhaltet Ihr soviele Extraleben wie Ihr wollt: Wenn Ihr in einem Level seid, in dem es ein Extraleben zu holen gibt, solltet Ihr's Euch schnappen, den Level verlassen und wieder dorthin zurückkehren. Sammelt das Leben ein zweites Mal ein und drückt gleichzeitig Start und Select, um den Level wieder zu verlassen. Wiederholt das Spielchen so oft Ihr wollt...

Falls Euch das zu müheselig oder zu dümmlich ist, könnt Ihr auch folgenden Trick ausprobieren: Sammelt einen Schlüssel ein und begebt Euch zum ersten blauen Punkt auf der Landkarte. Sobald Ihr in dieser Bonusrunde seid, müßt Ihr alle herunterfallenden Fleischstücke fangen. Danach plumpst ein Extraleben auf Euch herab. Fangt es *nicht* auf: Für diesen Verzicht werdet Ihr mit vier weiteren Extraleben belohnt — die tauchen statt dessen auf und sollten von Euch eingesackt werden.

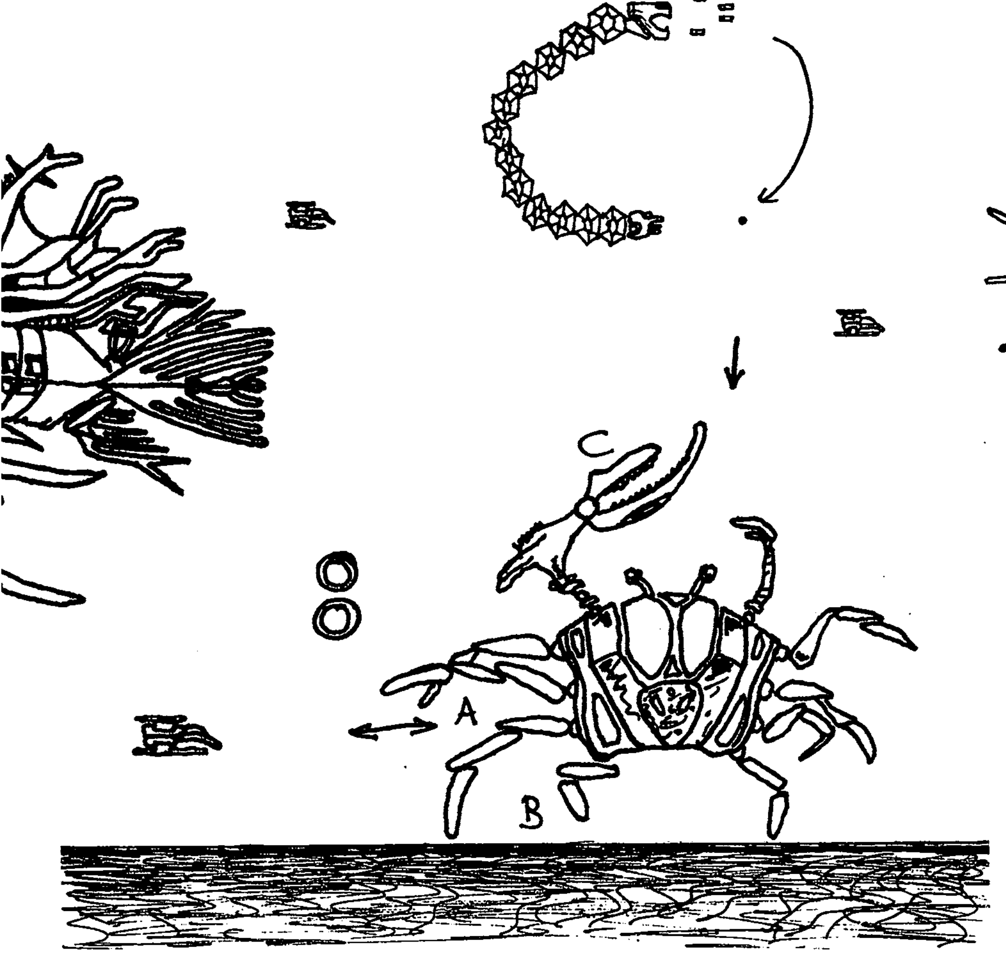
Und noch'n Steinzeittip: Falls Ihr im letzten Level im Inneren des Dinosauriers den Löffel abgeht, solltet Ihr auf der Karte zum letzten Level zurückgehen und gleichzeitig Start und Select drücken. Nun seid Ihr wieder im Inneren des Monstrums. Falls Ihr in den Levels 8 und 9 die roten Eier knackt und darauf achtet, daß sich in diesem Moment kein Gegner auf dem Bildschirm befindet, gelangt Ihr in versteckte Spielrunden.

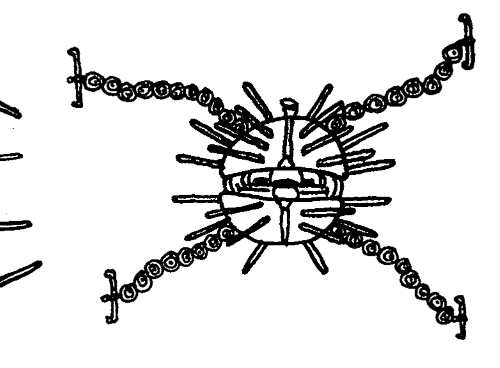
Sagaia (Master System)

Endgegner legt unser Leser Metin "Der-keinen-Nachnamen-verriet" am liebsten aufs Kreuz. Es folgt seine Kurzanleitung "Rettung des Universums — Schritt für Schritt" zur brandneuen Master-System-Ballerei Sagaia.

Markt & Technik Verlag AG
Redaktion *VIDEO GAMES*
Hans-Pinsel-Str. 2
8013 Haar bei München

Hyper Sting, Alloy Lantern und Drio Sawm sind die ersten drei Sagaia-Endgegner





Leadain (unten): In der Bildschirmmitte und nach hinten, dann die vier Arme abballern.

Sektor A: Sonne

1. Endgegner: Schießt sofort das "Energy Core" ab, das unterhalb des Bildschirms herumschwirrt – dann stirbt Hyper Sting recht schnell.

2. Endgegner: Dasselbe umgekehrt.

Sektor B,C: Merkur

1. Endgegner: Erst weg mit dem Energy Core, danach ein paar Schüsse ins Maul.

2. Endgegner: Stellt Euch vor den Kopf des Fisches und ballert was das Zeug hält. Wenn Alloy Lantern zurückschießt, stellt Ihr Euch genau in die

Die Mittelgegner Schildkröte, Fisch und Piranha sind am Maul verwundbar, der Spinne (zweite Skizze von unten) weicht Ihr besser aus

Mit Bomben zerstört Ihr die Bordkanonen

Ballern und ausweichen

Weicht dem Seepferd besser aus, da Ihr sonst mit mindestens einem Treffer rechnen müßt

Motherhawk ist schnell besiegt

Steel Spine verteidigt sich mit Raketen und Rundum-Schüssen

Lücke zwischen den Schüssen; danach wieder vor den Kopf und ballern. Fliegt bzw. schwimmt bzw. taucht der Endgegner nach unten weg, folgt Ihr ihm (in gebührenden Abstand!), bleibt jedoch unten, wenn er nach oben abdreht und seine Raketen abfeuert. Erst wenn er wieder anfängt, "normale" Munition zu verballern, plaziert Ihr Euch wieder vor seinem Kopf...

Sektor D: Venus

Endgegner: Vor seinem Kopf herumfliegen und ballern, bis Drio Sawm das Zeitliche segnet.

Sektor E,F: Mond

Endgegner: Stellt Euch (mit gewissem Abstand zum Boden) in die linke unter Ecke und ballert erst auf den Punkt "A", danach auf "C" und schließlich auf "B". Zu guter Letzt schießt Ihr auf den Körper der Red Crab — fliegt Ihr ganz hinten, habt Ihr die besten Chancen, nicht getroffen zu werden.

Sektor G: Erde

Proco Jr. (Yamato): Haltet Euch oberhalb des Bildschirmes auf und werft Bomben, um die Kanonen außer Gefecht zu setzen. Verwandelt sich der Mittelteil des Schiffes in ein Monster, fliegt Ihr in die Bildschirmmitte und ballert auf "A".

Tiat Young (Leadain): Fliegt in die Bildschirmmitte und soweit wie möglich nach hinten zurück; ballert als er-

SEIT JAHREN IHR GROSSER SPEZIALVERSAND FÜR VIDEOSPIELKONSOLEN

SEGA MEGA DRIVE

Grundgerät (deutsch) inkl. Sonic **nur DM 319,-**
Grundgerät (deutsch) ohne Spiel **nur DM 269,-**
Grundgerät (deutsch)
inkl. "Immortal" US
inkl. "Sokoban" US **nur DM 389,-**
Joystick Power Clutch DM 89,-
Joypad Pro 2 (Dauerf. + Zeitlupe) **DM 49,-**
Spiele Adapter (für Import JP-Spiele) **DM 29,-**

Spiel	Preis	Spiel	Preis
Splatterhouse 2 US	109,-	Phelios JP	49,-
Tazmania US	109,-	Super Shinobi JP	79,-
Cadash US	109,-	Moonwalker US	69,-
Arch Rivals US	109,-	Abrams Battle Tank US	89,-
David Robinson US	109,-	Shadow Dancer US	89,-
Krustys Funhouse US	109,-	Wonderboy 5 US	109,-
Lakers vs. Bulls US	119,-	Streets of Rage JP	79,-
Olympic Gold DT	119,-	Donald Duck JP	79,-
Desert Strike US	109,-	Klax JP	69,-
Jordan vs. Bird US	99,-	Magical Guy JP	79,-
Sokoban US	69,-	Mercs 2 JP	79,-
Wardner US	69,-	Micky Mouse JP	79,-
Ghouls + Ghost US	79,-	EA-Hockey DT	99,-
Alien Storm JP	69,-	Afterburner JP	79,-
Spiderman JP	59,-	Strider JP	69,-
Immortal US	109,-	Phelios JP	49,-
Golden Axe II JP	69,-	Sonic JP	89,-
Wonderboy 3 JP	49,-	Decap Attack US	79,-
Hellfire JP	49,-	Jewel Master DT	89,-
Raiden JP	79,-	Kageki Fighter JP	89,-

ständig Neuheiten und viele weitere Spiele lieferbar.
Einfach anrufen oder Gesamtangebot anfordern.

SEGA GAME GEAR

Grundgerät inkl. "Sonic"
inkl. Netzteil **DM 319,-**
Akkupack DM 89,-
Adapter für Mastersystem - Spiele DM 79,-
TV - Empfänger DM 189,-
Wide Gear Lupe DM 29,-

Spiel	Preis	Spiel	Preis
Axe-Battle DT	79,-	Minigolf Putter DT	69,-
Sonic the Hedgehog DT	79,-	Spiderman US	79,-
Donald Duck DT	79,-	Chase H.Q. US	69,-
Chessmaster DT	79,-	Fantasy Zone US	69,-
Factory Panic DT	69,-	Foreman K.o. Boxing US	79,-
G-Loc DT	69,-	Pacman US	69,-
Leaderboard Golf DT	79,-	Space Harrier US	69,-
Micky Mouse DT	79,-	Alien Syndrome JP	69,-
Monaco GP DT	59,-	Halley Wars JP	49,-
Montana Football DT	79,-	Kinetic Konnection JP	39,-
Olympic Gold DT	79,-	Micky Mouse JP	59,-
Out Run DT	69,-	Donald Duck JP	59,-
Psychic World DT	59,-	Out Run JP	49,-

ständig Neuheiten und viele weitere Spiele lieferbar.
Einfach anrufen oder Gesamtangebot anfordern.

NEO GEO

Grundgerät (deutsch) PAL
Grundgerät (deutsch) RGB je **DM 799,-**

Spiel	Preis	Spiel	Preis
Magician Lord	199,-	Alpha Mission	269,-
Blues Journey	229,-	Sengoku	269,-
Top Player Golf	229,-	Robo Army	269,-
Bowling	229,-	Trash Ralley	299,-
Cyber Lip	249,-	Fatal Fury	299,-
Ghost Pilot	249,-	Mutation Nation	299,-
King of Monster	249,-	Last Resort	319,-
Ninja Combat	249,-	Ninja Commando	319,-
Baseball Stars	249,-	King of Monster 2	a. A.
Burning Fight	269,-		

ständig Neuheiten und viele weitere Spiele lieferbar.
Einfach anrufen oder Gesamtangebot anfordern.

Nintendo Super NES (16 bit)

Grundgerät (Deutsch) inkl. Spiel **nur DM 319,-**
Joypad (Dauerfeuer, Zeitlupe) **DM 69,-**
RGB Scart Kabel DM 49,-
Joystick a. A.
AV Kabel f. Steroanlage DM 29,-

Spiel	Preis	Spiel	Preis
Super Tennis DT	109,-	WWF Wrestlemania DT	119,-
F - Zero DT	109,-	Terminator 2 (Oktober)	119,-
Super Soccer DT	109,-	Simpsons Krusty Funhouse DT	109,-
Sim City DT	109,-	Turtles 4 DT	119,-
Zelda III DT	109,-	Castlerania 4 DT	119,-
Super R-Type DT	109,-	Super Probotector DT	119,-

Alle Artikel ab ca. August/September ´92 lieferbar.
Bitte **unbedingt rechtzeitig vorbestellen,**
da mit Lieferengpässen gerechnet werden muß.
Vorbestellungen werden bei der Auslieferung
vorrangig und bevorzugt behandelt!

Wir kaufen und verkaufen gebrauchte Spiele für Mega Drive, Super NES und NEO GEO nach telefonischer Absprache! (Unangeforderte Sendungen werden nicht angenommen!)
Wir führen das komplette Programm an Hard- und Software und Zubehör für alle Konsolen und Videospiele.
Durch große Lagerhaltung sind die meisten Artikel sofort lieferbar! Ständig Neuzugänge - ständig mehrere tausend Spiele am Lager. Alle Artikel im Versand oder im Laden erhältlich. Gesamt-Preisliste gegen Rückumschlag moder bei Warenlieferung kostenlos anbei. Versionen der Spiele: DT = Deutsch, US = Englisch, JP = Japanisch. Für einige Geräte sind Spiele-Adapter notwendig.
Händler-Anfragen erwünscht (Gewerbenachweis erforderlich!).



CWM Computerversand und -shop
Schmiedestr. 5 3388 Bad Harzburg
Tel. (05322) 54081 / 82 Fax 50878



stes auf die vier Arme, danach auf den Körper.

Sektor H: Mars

Fliegt vor die Tentakeln, ballert und weicht aus — sind die Tentakeln beseitigt, schießt Ihr auf "A".

Sektor J: Venus

Gegen Big Strong kann Euch auch Metin nicht helfen: Ballern und ausweichen!

Sektor K: Venus

Motherhawk ist einer der leichtesten Endgegner: Schießt auf den Rumpf des Raumschiffes und weicht den Schüssen aus.

Sektor L: Venus

Achtet auf Steel Spine's Raketen und "Rundumschüsse".

Bugs Bunny (NES)

Karottensammeln wird auf Dauer ganz schön langweilig — mit folgenden Codes überspringt Ihr gleich 20 Levels auf einmal:

Level	Code
20	ZTPZ
40	TX9W
60	YTKX

Hyperzone (Super Nintendo)

Auch das Hyperzone erfreut audiophile Videospieler mit einem Sound-Menü: Haltet im Titelbild einfach beide seitlichen Taster gedrückt und betätigt Start.

Ultraman (Super Nintendo)

Wer wirklich darauf scharf ist, die dümmliche Japano-Prügelei "Ultraman" zu spielen, freut sich vielleicht über folgenden Tip: Wenn Ihr Start und Select gleichzeitig drückt, gelangt Ihr in ein Optionsmenü.

Super Off Road (Super Nintendo)

Fahren ohne Ende und Game Over mit Super Off Road? Kein Problem: Verbindet beide Joypads mit dem Super Nintendo, laßt aber den blauen Flitzer während des ganzen Rennens unbenutzt an der Startlinie stehen. Ihr (im roten Truck) landet so immer automatisch auf dem dritten Platz und auch der blaue Wagen wird nach jedem Rennen sein (unverdientes) Continue erhalten.



Mit unserem Little-Nemo-Cheat geht's ab in traumhafte Levels

Little Nemo (NES)

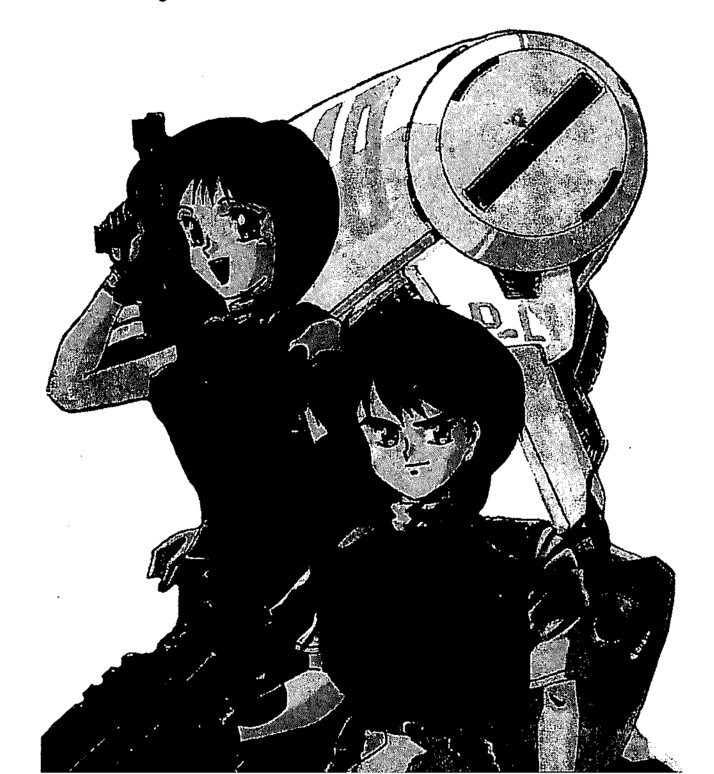
Für viele NES-Spieler sind die Träume des kleinen Nemo eines der schönsten Videospielabenteuer. Mit folgendem Cheat (im Titelbild eingeben) könnt Ihr alle der traumhaften Spielrunden anwählen: Drückt auf dem Steuerkreuz Oben, dann Select, nach links, rechts, zweimal den Feuerknopf A und schließlich B. Mit dem A-Feuerknopf dürft Ihr Euch nun Euren Lieblingslevel aussuchen — nach folgender Regel: Zweimal A befördert Euch in die dritte Traumrunde, dreimal A in die vierte usw.

Wer Probleme hat, den Endgegner des achten Levels zu besiegen, sollte es mit folgender Taktik versuchen: Kramt den Morgenstern aus Eurem Waffenarsenal, um Euch der kleinen Pinguine zu erwehren. Taucht die große Variante auf, haltet Ihr den B-Feuerknopf gedrückt um einen Beam-Schuß zu aktivieren. Nach maximal zehn Treffern ist der Weg frei.

Battletoads (NES)

Bei Battletoads fliegen Euch die tödlichen Gefahren nur so um die Ohren. Wer gleich mit der doppelten Anzahl von Reserveleben ins Prügelabenteuer einsteigen möchte, sollte sich folgenden Tip zu Gemüte führen: Drückt (im Titelbild) das Steuerkreuz nach unten und betätigt die Feuerknöpfe A und B.

Wenn Ihr die Starttaste drückt, habt Ihr sechs Toad-Leben auf Eurem Konto.



Fortress of Fear (Game Boy)

Thorsten Beyertin rät furchtlosen Game-Boy-Abenteurern zu folgendem Trick: Gelingt es Euch, in die High-Score-Liste zu kommen, solltet Ihr dort anstelle Eurer Initialen die Zeichenfolge "W Herz W" eingeben. Dann dürft Ihr diesen Action-Adventure-Klassiker mit sechs statt nur drei Leben beginnen. Noch'n Tip: Geht nun zu Beginn doch einfach mal nach links, nicht *nach rechts*. Bonusleben und Extraschlüssel warten!

Ms. Pac-Man (Lynx)

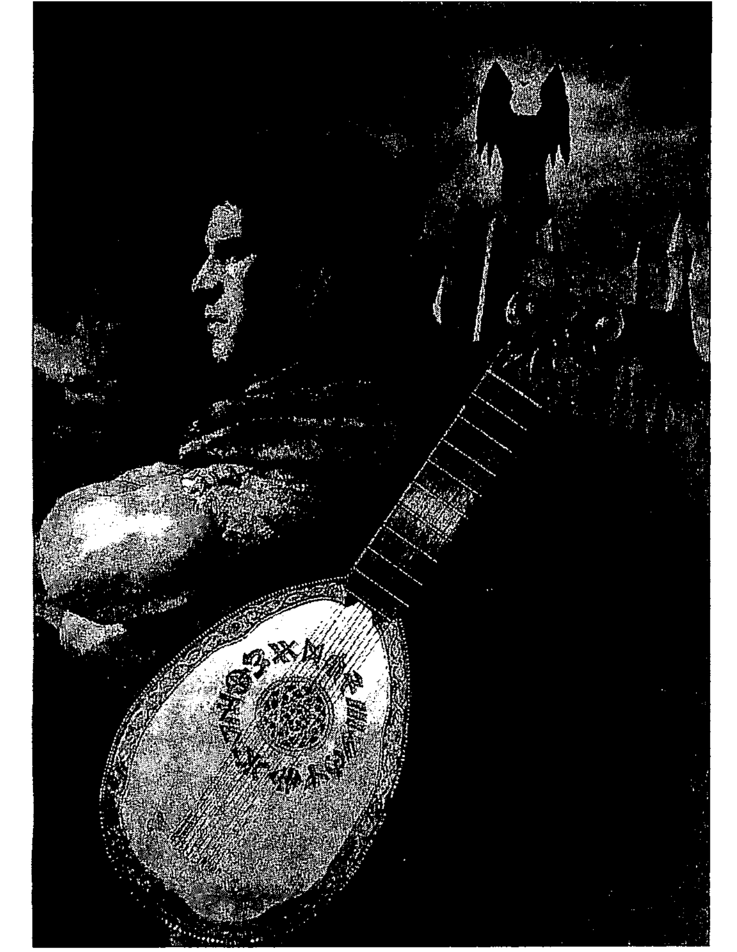
Sechs Leben für die Pillenfresserin: Pausiert Euer Spiel, drückt "Option 1", dann zweimal den B-Knopf, zweimal A und nochmals Pause.

Final Fight (Super Nintendo)

In das Optionsmenü der Super-Nintendo-Schlägerei "Final Fight" gelangt Ihr, wenn Ihr im Titelbild den linken Taster und gleichzeitig die Starttaste drückt.

Super Mario Bros. 3 (NES)

Zur Abwechslung mal wieder einen Tip für alle Mario-Freunde — für Euch hat sich Videospielprofi Ivaylo Brakalov schlau gemacht: Um bei Super Mario Bros. 3 die dritte und letzte Warpzonenflöte zu bekommen, müßt Ihr Euch von einem der beiden Kamele in der 2. Welt ei-



nen Hammer besorgen. Habt Ihr den *vierten* Level durchgespielt, müßt Ihr Euch an den Eckpunkt (rechts oben) stellen und den Hammer benutzen. Jetzt verschwindet rechts der Felsbrocken. Wenn Ihr nun auf dem Steuerkreuz nach *rechts* drückt, gelangt Ihr in einen geheimen Raum; *ein* See in Form einer römischen Drei leuchtet blau im Norden. Dort findet Ihr einen Froschanzug und die dritte Warpzonenflöte.

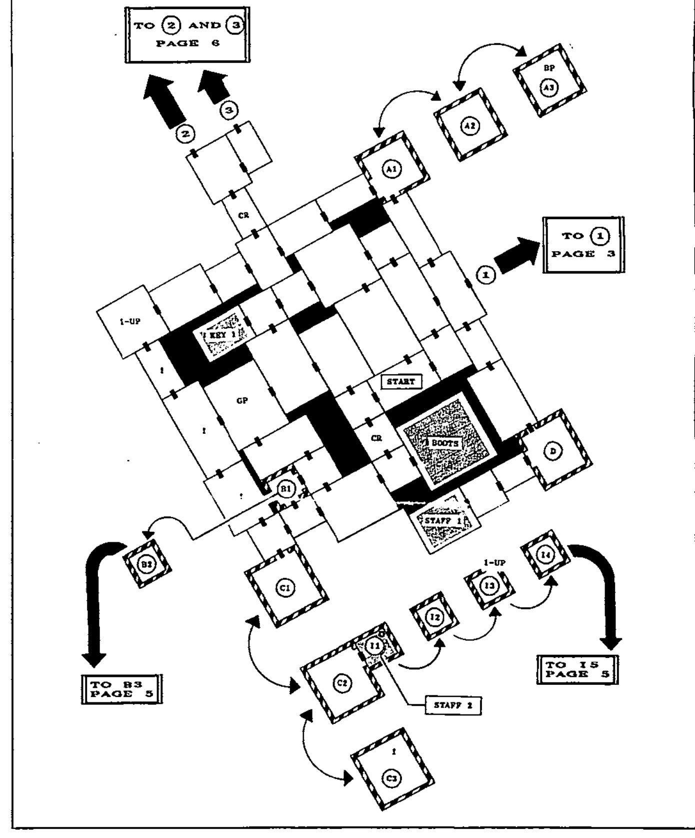
Solstice (NES)

Der Preis für die schönsten Karten des Monats geht an Sahin Tugcular und Klaus Hertweck, die uns unter anderem folgendes Material zum NES-Spiel Solstice zukommen ließen. Einen Tip geben sie Euch ebenfalls noch mit auf den Weg: Wer (nach dem Druck auf Select) folgende Kombination eingibt, erlebt eine Überraschung, die zirka 90 Leben wert ist!

ABKÜRZUNGEN UND SYMBOLE

GP = GREEN POTION (GRÜNER TRANK)
BP = BLUE POTION (BLAUER TRANK)
YP = YELLOW POTION (GELBER TRANK)
PP = PURPLE POTION (LILA TRANK)
CR = CREDIT (CONTINUE)
BO = BOMB
A = MEHRGESCHOSSIGER RAUM
⊗ = TELEPORTER
DET = DETONATOR (ZÜNDER)
I = UNSICHTBARE BLOCKS
1-UP = HUT (EXTRALEBEN)

Die beiden Ausgänge nach 2 und 3 öffnen sich nur, wenn Ihr zwei Schlüssel besitzt

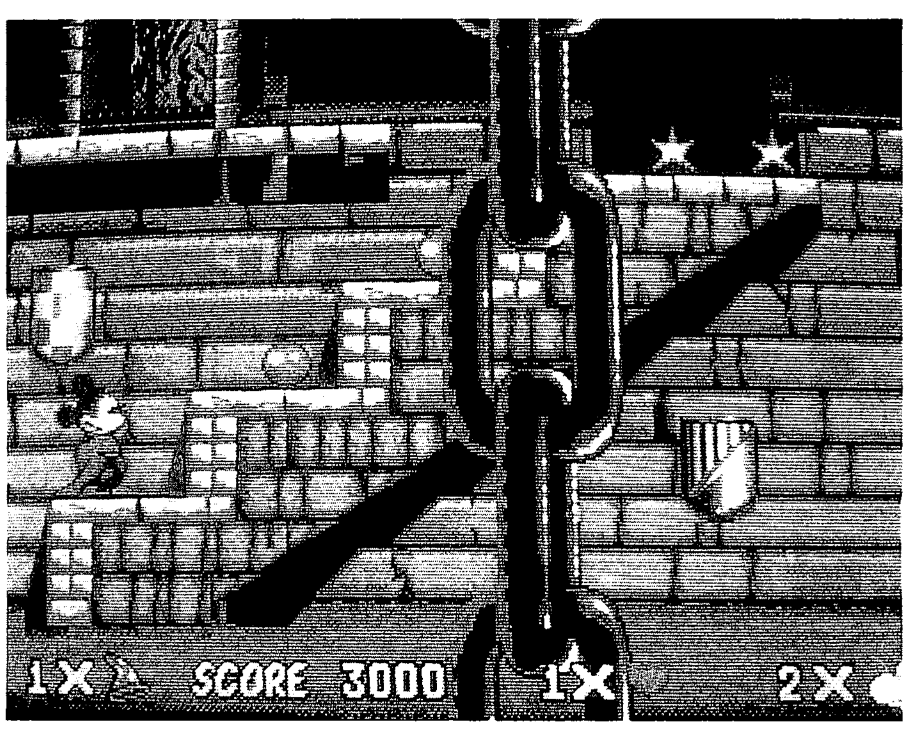


Super Ghouls'n Ghosts (Super Nintendo)

Um in ein zweites Optionsmenü zu gelangen, müßt Ihr im ersten (dort kann man z.B. den Schwierigkeits-Level anwählen) den Punkt "Exit" anwählen. Verlaßt das Menü, indem Ihr Start und den linken Taster drückt und danach auf dem ersten Joypad Start betätigt. Unser Bild zeigt Euch das geheime zweite Menü.

Fantasia (Mega Drive)

Wer der Meinung ist, daß die Mickey Mouse in ihren Fantasia-Abenteuern zu schwächlich ausgestattet ist, kann schon zu Spielbeginn kräftig Extras einsacken. David Rahn verrät, wie's gemacht wird: Lauft gleich zu Anfang nach rechts, bis Ihr auf das Zauberbuch plumpst. Auf dem Erdboden angekommen, werden nun von rechts die Killerbesen aufmarschieren. Nicht ballern! Flieht zurück nach links, bis Ihr nicht mehr weiter kommt. Dann flink umgedreht und in den ersten Besen hineingelaufen – die Treppe über Euch ist nun mit Sternen und magischen Kugeln übersät. Ein Zauberbuch ist übrigens auch dabei und sollte schnellstens eingesammelt werden...



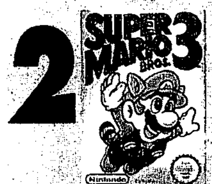
Eine Treppe voller Extras: Lest einfach unseren Fantasia-Trick.

DIE AKTUELLE KONSOLEN TOP-TEN BEI CPS

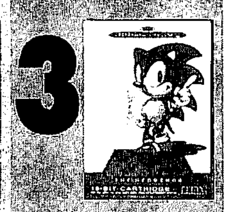
ALLE HIER ANGEBOTENEN GERÄTE UND MODULE NATÜRLICH MIT DER DEUTSCHEN ANLEITUNG DES HERSTELLERS



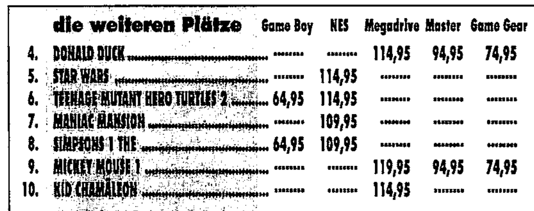
1 DUCK TALES
Game Boy ... 59,95
NES 94,95



2 SUPER MARIO BROS. 3
NES 94,95



3 SONIC THE HEDGEHOG
Megadrive 114,95
Master 94,95
Game Gear 74,95



die weiteren Plätze	Game Boy	NES	Megadrive	Master	Game Gear
4. DONALD DUCK	-------	-------	114,95	94,95	74,95
5. STAR WARS	-------	114,95	-------	-------	-------
6. TEENAGE MUTANT HERO TURTLES 2	64,95	114,95	-------	-------	-------
7. MANIAC MANSION	-------	109,95	-------	-------	-------
8. SIMPSONS 1 THE	64,95	109,95	-------	-------	-------
9. MICKEY MOUSE 1	-------	-------	119,95	94,95	74,95
10. KID CHAMÄLEON	-------	-------	114,95	-------	-------



ACHTUNG! Im September wird Nintendo das **Super-NES** für den deutschen Markt freigeben. **Erste Info's finden Sie in der Preisliste unten!**

Ein heißer Tip!
Kunden, die vorbestellen, haben bei uns den Vorrang, falls ein Lieferant einmal Nachschubschwierigkeiten haben sollte.

Warum in die Ferne schweifen... Hier kommt das deutsche Angebot für alle Konsolen-Freaks!

NINTENDO GAME BOY

Artikel	Preis
Game Boy mit Tetris	159.95
4 Spieler Adapter	39.95
AC/DC Adapter	19.95
Akkus Mignon je	4.95
Akkuset	54.95
Akku-Ladegerät	19.95
Aktiv-Boxen (stereo)	59.95
Batterieset mit Netzteil	64.95
Case Boy	24.95
Game Boy Spieleberater	19.95
Gürteltasche	29.95
Gürteltragetasche	24.95
Lauthörer	29.95
Licht	24.95
Light Max	59.95
Lupe	19.95
Lupe mit Licht	19.95
Mobiladapter	19.95
Profitasche	29.95
Reinigungsset	14.95
Spiel- und Tragetasche	24.95
Tragekoffer	19.95
Alleyway	44.95
Amazing Spiderman	44.95
Batman	64.95
Bill & Teds Excellent Adventure	64.95
Blades Of Steel	64.95
Blaster Master Boy	74.95
Boulder Dash	49.95
Bubble Bobble	64.95
Burai Fighter Deluxe	49.95
Burger Time Deluxe	49,95
Castlevania 1	64.95
Chase H. Q.	64.95
Choplifter 2	59.95
Days Of Thunder	64.95
Double Dragon 2	64.95
Dragons Lair	59.95
Dr. Mario	49.95
Duck Tales	59.95
Dynablaster	49.95
Elevator Action	64.95
F1 Race mit 4 Spieler Adapter	64.95
Gargoyles Quest	49.95
Gauntlet 2	64.95
Golf	44.95
Gremlins 2	74.95
Hook	74.95
Kick Off	64.95
Kid Icarus	54.95
Kung Fu Master	49.95
Kwirk	44.95
Marble Madness	64.95
Marus Mission	59.95
Mega Man - Dr. Wilys Rache	54.95
Metroid 2	54.95
Nail & Scale	64.95
NBA All Star Challenge	64.95
Nemesis	64.95
Nintendo World Cup	49.95
Othello	49.95
Pac-Man	64.95
Paperboy 1	44.95
Parodius	74.95
Pinball - Revenge Of The Gator	44.95
Princess Blobette	49.95
Probotector	64.95
Quarth	64.95
Q-Bert	64.95
R-Type	49.95
Shadow Warrior	54.95
Side Pocket	49.95
Simpsons 1	64.95
Skate Or Die	64.95
Solar Striker	44.95
Solomons Club	54.95
Spanky's Quest	64.95
Super Mario Land	44.95
Super R.C. Pro Am	49.95
Teenage Mutant Hero Turtles 1	64.95
Teenage Mutant Hero Turtles 2	64.95
Tennis	44.95
Terminator 2	64.95
Tiny Toon	64.95
Wizards And Warriors	44.95
WWF Superstars	64.95

NES NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM NES

Artikel	Preis
Control Deck mit Kassette	159.95
NES Super Set	289.95
2 Controller Pack	64.95
4 Spieler Adapter	64.95
Miracle Piano Teaching System	724.95
NES Advantage Joystick	94.95
NES Spieleberater	19.95
Reinigungsset	19.95
Super Mario Power Berater	19.95
A Boy And His Blob	74.95
Adventure Island 2	104.95
Arch Rivals	94.95
Astyanax	94.95
Battle Of Olympus	74.95
Bayou Billy	109.95
Black Manta	94.95
Blades Of Steel	94.95
Blue Shadow	94.95
Boulder Dash	64.95
Bubble Bobble	84.95
California Games	114.95
Captain Planet	94.95
Castlevania 1	94.95
Castlevania 3	114.95
Caveman Ninja	94.95
Chessmaster	74.95
Corvette ZR 1 Challenge	124.00
Crackout	94.95
Days Of Thunder	94.95
Defender Of The Crown	114.95
Digger T. Rock	114.95
Double Dragon 2	109.95
Double Dragon 3	109.95
Double Dribble	94.95
Dragons Lair	99.95
Dr. Mario	74.95
Duck Tales	94.95
Excitebike	64.95
Faxanadu	74.95
Flintstones	104.95
Gauntlet 2	94.95
Goal	94.95
Golf	64.95
Goonies 2	94.95
Gradius	94.95
Hook	104.95
Hunt For Red October	114.95
Hyper Soccer	94.95
Iron Sword	109.95
Jack Nicklaus	109.95
Jackie Chans Action Kung Fu	104.95
Kabuki Quantum Fighter	74.95
Kick Off	94.95
Kickle Cubicle	64.95
Kid Icarus	84.95
Kung Fu	64.95
Legend Of Zelda	94.95
Life Force	94.95
Little Nemo	74.95
Low G Man	74.95
Lunar Pool	64.95
Maniac Mansion	109.95
Marble Madness	114.95
Mega Man 2	94.95
Mega Man 3	94.95
Metal Gear	94.95
Metroid	84.95
Mission Impossible	109.95
Nintendo World Cup	74.95
North And South	109.95
Pinbot	74.95
Probotector	94.95
Puzznic	84.95
Racket Attack	99.95
Rad Gravity	94.95
Rad Racer	84.95
Rescue Rangers	94.95
Road Fighter	94.95
Roadblasters	94.95
Roller Games	109.95
Rygar	74.95
R. C. Pro Am Racing	74.95
Shadow Warrior	94.95
Silent Service	109.95
Simons Quest	94.95
Simpsons 1	109.95
Simpsons 2 (Bart vs The World)	109.95
Skate Or Die	94.95
Ski Or Die	94.95
Snake Rattle 'n Roll	64.95
Snakes Revenge	94.95
Solomons Key	64.95
Solstice	74.95
Star Tropics	94.95
Star Wars	114.95
Super Mario Bros 2	94.95
Super Mario Bros 3	94.95
Super Off Road	64.95
Super Spike Volleyball	74.95
Swords & Serpents	109.95
Teenage Mutant Hero Turtles 1	114.95
Teenage Mutant Hero Turtles 2	114.95
Tennis	74.95
Terminator 2	109.95
Tetris	64.95
Timelord	114.95
Totally Rad	104.95
Track & Field 2	109.95
Trog	94.95
Turbo Racing	99.95
Wizards & Warriors 3	109.00
World Champ	94.95
World Wrestling	94.95
Wrestlemania Challenge	94.95
Zelda 2 - Adventure Of Link	94.95

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™

AB SEPTEMBER LIEFERBAR!

Artikel	Preis
Super NES + Super Mario World	324.95
AV Kabel (8-Kanal stereo)	19.95
High-Tech Action Controller	29.95
Chessmaster	114.95
F-Zero	94.95
Home Alone	129.95
Legend Of Zelda	94.95
Paperboy 2	114.95
Pitfighter	129.95
Race Drivin'	129.95
Sim City	94.95
Simpsons (Krusty's Funhouse)	114.95
Super Castlevania 4	114.95
Super Probotector	114.95
Super R-Type	94.95
Super Soccer	94.95
Super T M H Turtles 4	114.95
Super Tennis	94.95
Super Wrestlemania Challenge	139.95
Terminator 2	139.95

SEGA MEGADRIVE

Artikel	Preis
Mega Drive (ohne Spiel)	274.95
Mega Drive + Sonic The Hedgehog	324.95
Action Replay Pro Cartridge	154.95
Aktiv-Boxen (stereo)	59.95
Arcade Power Stick	114.95
Control Pad	49.95
Hint Book Phantasy Star 3	19.95
Infrared Joypad	94.95
Software Converter	124.95
Videokabel (AV/Cinch)	24.95
Videokabel (Scart/Euro AV)	24.95
688 Submarine Attack	129.95
Afterburner 2	114.95
Alien Storm	114.95
Alisia Dragoon	114.95
Arnold T. Palmer Golf	114.95
Arrow Flash	114.95
Art Alive	114.95
Blackout	104.95
Bonanza Brothers	114.95
Buck Rogers	139.95
Budokan	119.95
Burning Force	114.95
California Games	114.95
Centurion	119.95
Columns	84.95
Crack Down	114.95
Cyberball	114.95
Decapattack	104.95
Dick Tracy	119.95
DJ Boy	114.95
Donald Duck	114.95
Dynamite Duke	114.95
E.A. Hockey	119.95
Fatal Labyrinth	84.95
Fatal Rewind	119.95
Fire Shark	104.95
Flicky	84.95
Forgotten Worlds	114.95
F-22 Interceptor	114.95
Gain Ground	114.95
Galaxy Force 2	114.95
Ghostbusters	114.95
Ghouls 'n Ghosts	119.95
Golden Axe 2	114.95
Gynoug	114.95
Hardball	119.95
Hellfire	104.95
Herzog Zwei	114.95
James Pond 1	119.95
James Pond 2	114.95
Jewel Master	104.95
Joe Montana Football 1	114.95
Joe Montana Football 2	119.95
John Madden Football 1	119.95
John Madden Football 2	94.95
J.B. Douglas Ko Boxing	114.95
Kid Chameleon	114.95
Klax	94.95
Marble Madness	104.95
Mario Lemieux Hockey	114.95
Mickey Mouse 1	119.95
Mickey Mouse 2	119.95
Might & Magic	139.95
Moonwalker	114.95
Mystic Defender	114.95
Olympic Gold	119.95
Out Run	114.95
Paperboy 1	114.95
PGA Golf	119.95
Phantasy Star 2	169.95
Phantasy Star 3	139.95
Phelios	114.95
Populous	119.95
Revenge Of Shinobi	114.95
Rings Of Power	139.95
Road Rash	114.95
Shadow Of The Beast	129.95
Shining In The Darkness	139.95
Sonic The Hedgehog	114.95
Spider Man	119.95
Star Control	119.95
Starflight	139.95
Streets Of Rage	114.95
Strider	129.95
Super Hydlide	114.95
Super League Baseball	114.95
Super Monaco Grand Prix 1	114.95
Sword Of Vermillion	129.95
Thunder Force 2	114.95
Toejam & Earl	114.95
Toki	114.95
Truxton	114.95
Turbo Outrun	114.95
Turrican	119.95
Twin Hawk	114.95
Where In Time Is Carmen Sandiego	139.95
Wonder Boy In Monster World	139.95
Wonderboy 3	114.95
Wrestle War	114.95
Zany Golf	119.95
Zero Wing	114.95
Zoom	94.95

SEGA MASTER SYSTEM

Artikel	Preis
Master System 2 (Sonic Set)	194.95
Master System 2 + Alex Kidd 1	144.95
Control Pad	19.95
Control Stick	49.95
Infrared Joypad	74.95
Light Phaser Solo	114.95
Rapid Fire Unit	29.95
Tips & Tricks - Buch 1	29.95
Ace Of Aces	104.95
Action Fighter	44.95
Aerial Assault	84.95
After Burner	94.95
Alex Kidd 3 (High Tech World)	74.95
Alex Kidd 4 (Shinobi World)	84.95
Alien Storm	84.95
Alien Syndrome	44.95
Altered Beast	84.95
Assault City	54.95
Asterix	94.95
Aztec Adventure	44.95
Back To The Future 2	84.95
Bank Panic	44.95
Basketball Nightmare	84.95
Battle Out Run	84.95
Bonanza Brothers	94.95
Bubble Bobble	84.95
California Games	84.95
Casino Games	84.95
Champions Of Europe UEFA 92	114.95
Chase H. Q.	84.95
Choplifter	74.95
Columns	84.95
Cyber Shinobi	89.95
Dick Tracy	94.95
Donald Duck	94.95
Double Dragon 1	84.95
Dragon Crystal	94.95
Dynamite Duke	94.95
Enduro Racer	39.95
Fantasy Zone 1	44.95
Forgotten Worlds	94.95
Fred Feuerstein	84.95
F-16 Fighter	54.95
Galaxy Force	94.95
Gangster Town (Light Phaser)	39.95
Gauntlet	94.95
Ghost House	44.95
Ghostbusters	84.95
Ghouls 'n Ghosts	94.95
Global Defense	44.95
Golden Axe Warrior	114.95
Golfamania	114.95
G-Loc	94.95
Hang On	39.95
Heavy Weight Champ	89.95
Heroes Of The Lance	104.95
Impossible Mission	94.95
Indiana Jones	94.95
Joe Montana Football	94.95
Klax	94.95
Kung Fu Kid	44.95
Laser Ghost	94.95
Line Of Fire	94.95
Lord Of The Sword	84.95
Mickey Mouse	94.95
Moonwalker	94.95
My Hero	44.95
Ninja	39.95
Olympic Gold	114.95
Out Run	84.95
Out Run Europa	104.95
Pacmania	104.95
Paperboy 1	94.95
Parlour Games	74.95
Phantasy Star	84.95
Populous	104.95
Pro Wrestling	54.95
Psychic World	94.95
Psycho Fox	84.95
Rampage	84.95
Rastan	84.95
RC Grand Prix	84.95
Running Battle	84.95
R-Type	94.95
Sagaia	94.95
Scramble Spirits	84.95
Secret Command	44.95
Sega Chess	114.95
Shadow Of The Beast	104.95
Shinobi	84.95
Shooting Gallery (Light Phaser)	54.95
Shooting Games (Light Phaser)	74.95
Slap Shot	84.95
Sonic The Hedgehog	94.95
Speedball	84.95
Spellcaster	94.95
Spiderman	94.95
Spy Vs Spy	54.95
Strider	114.95
Submarine Attack	84.95
Summer Games	74.95
Super Kick Off	104.95
Super Monaco Grand Prix 1	84.95
Super Monaco Grand Prix 2	84.95
Super Real Basketball	84.95
Super Tennis	39.95
Teddy Boy	39.95
Tennis Ace	84.95
Thunder Blade	84.95
Transbot	39.95
Ultima 4	84.95
Vigilante	84.95
Wanted (Light Phaser)	74.95
Wimbledon	104.95
Wonderboy 1	54.95
Wonderboy 2 (Monster Land)	84.95
Wonderboy 3 (Dragons Trap)	84.95
World Class Leaderboard	84.95
World Cup Italia 90	84.95
World Games	84.95
World Grand Prix	44.95
World Soccer	74.95
Xenon 2	84.95
Y's The Vanished Omens	54.95

SEGA GAME GEAR

Artikel	Preis
Game Gear + Columns	294.95
Game Gear + Sonic + Netzteil	339.95
AC/DC Adapter	19.95
Akkus Mignon je	4.95
Akku-Ladegerät	19.95
Auto Adapter	44.95
AV Kabel	19.95
Battery Pack	84.95
Car Adapter	19.95
Gear To Gear Kabel	19.95
Lupe	19.95
Master Gear Converter	49.95
Netzteil	29.95
Profitasche	34.95
Spiel- und Tragetasche	29.95
TV Tuner	194.95
Wide Gear	39.95
Ax Battler	64.95
Chessmaster	74.95
Donald Duck	74.95
Dragon Crystal	64.95
Factory Panic	64.95
G-Loc	64.95
Halley Wars	74.95
Joe Montana Football	74.95
Mickey Mouse 1	74.95
Ninja Gaiden	74.95
Olympic Gold	84.95
Out Run	74.95
Pengo	54.95
Psychic World	54.95
Putt & Putter	54.95
Shinobi	74.95
Slider	74.95
Solitaire Poker	74.95
Sonic The Hedgehog	74.95
Space Harrier	64.95
Super Monaco Grand Prix 1	54.95
Wonderboy 1	54.95
Woody Pop	54.95
World Class Leaderboard	74.95

HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT

Fordern Sie noch heute unser kostenloses Kundenmagazin mit umfassender Preisliste an!

VERSANDKOSTEN INLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 5,-
bei Versand per Nachnahme 10,-

die Versandkosten reduzieren sich um die Hälfte:
bei Spiel-, Zubehör- und Mischbestellungen .... ab 100,-

VERSANDKOSTEN AUSLAND

bei Vorkasse per Scheck oder Kreditkarte 12,-
bei Versand per Nachnahme 25,-

ALLE ANGEBOTE SOLANGE DER VORRAT REICHT

SIE ERREICHEN UNS **PER POST**

CPS FRANK HEIDAK
BÜRGERSTRAßE 8 - 10
5000 KÖLN 1

PER TELEFON
0221 / 25 69 83, ...84 und ...85

PER TELEFAX
0221 / 25 69 86

LADENLOKAL "CRAZY STORE"
ALTER MARKT 45, 5000 KÖLN 1

GEBEN SIE GAS UND SCHICKEN SIE MIR:

.... ▫ Modul ▫ Zubehör
.... ▫ Modul ▫ Zubehör
.... ▫ Modul ▫ Zubehör
(bitte ankreuzen)

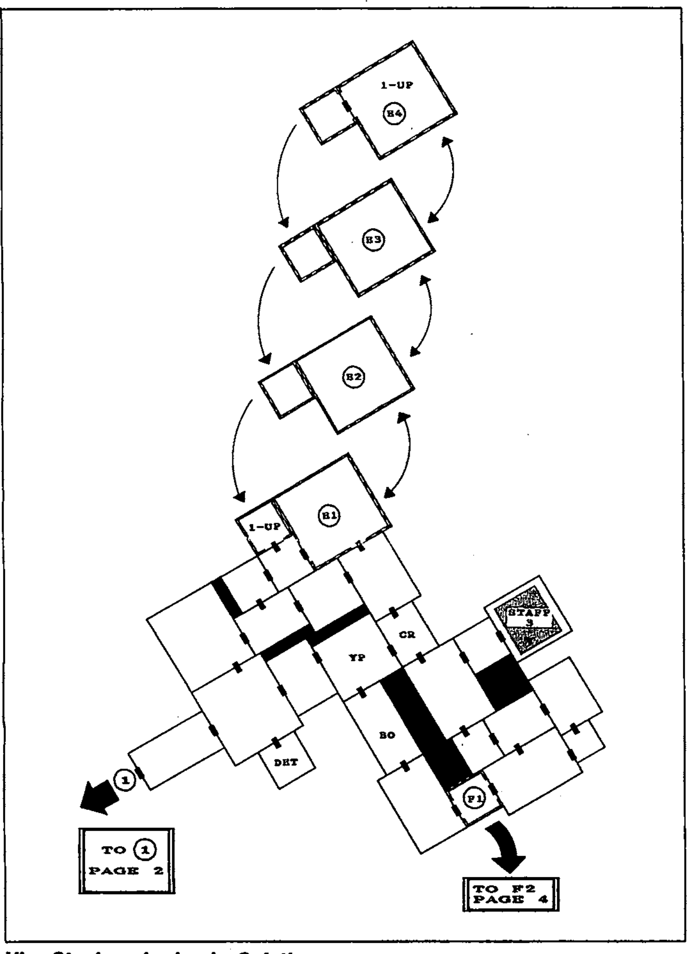
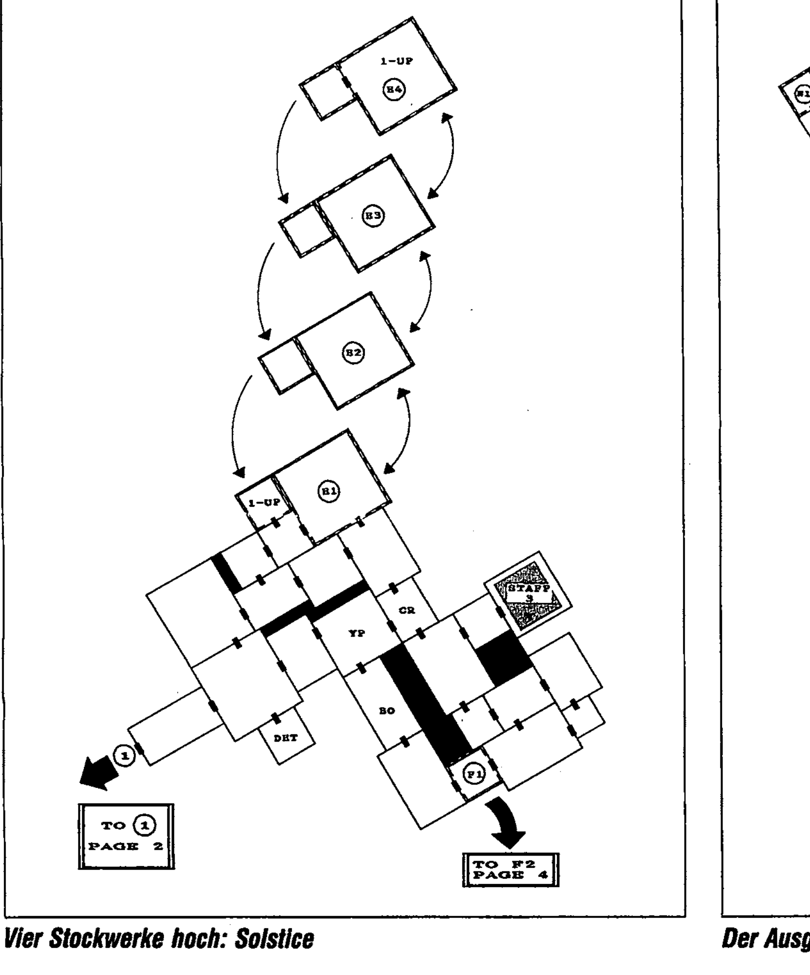
Konsolentyp .... ▫ Kundenmagazin (kostenlos)

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome · EUROCARD · MasterCard · Access · VISA · DINERS CLUB INTERNATIONAL

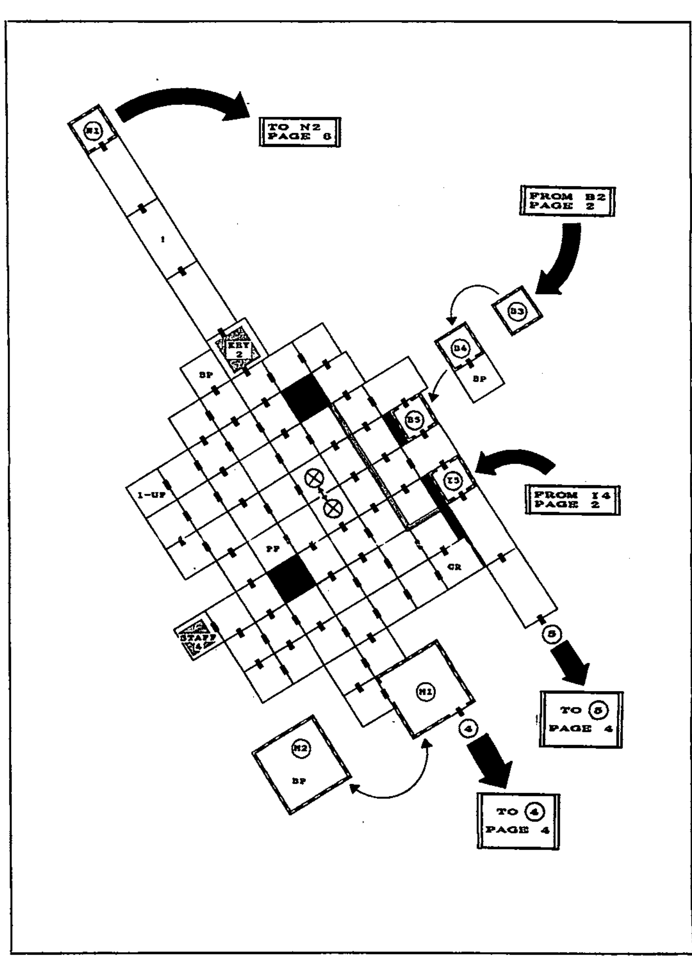
AUFTRAGGEBER

VG 08/92

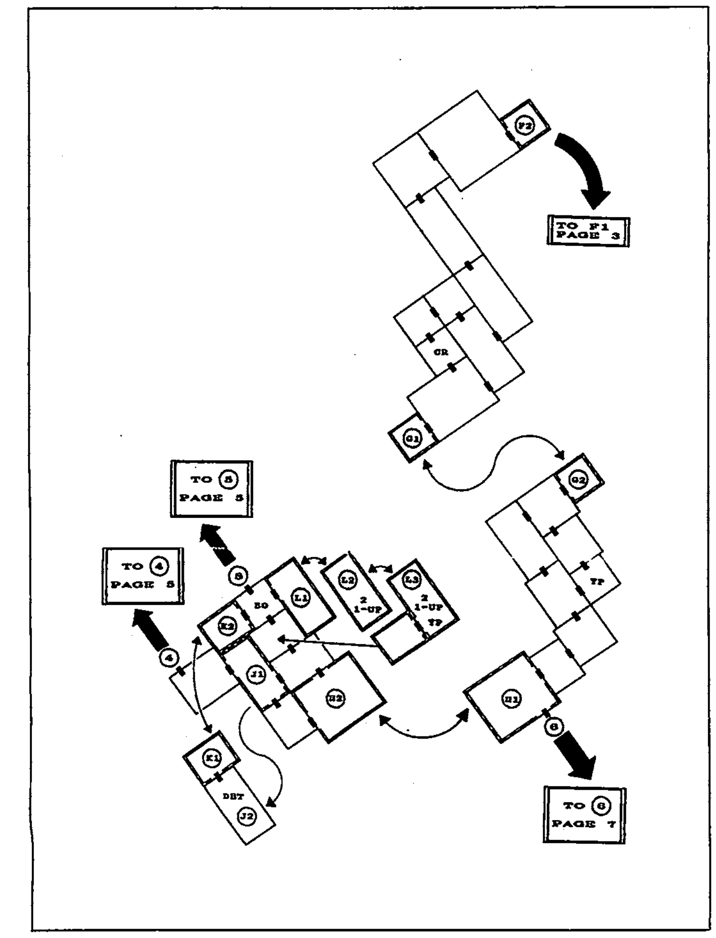
Name ....
Straße ....
PLZ Ort ....
Telefon .... Kreditkartenfirma .... Verfall ....
Kunden-Nr. .... Karten-Nr. ....

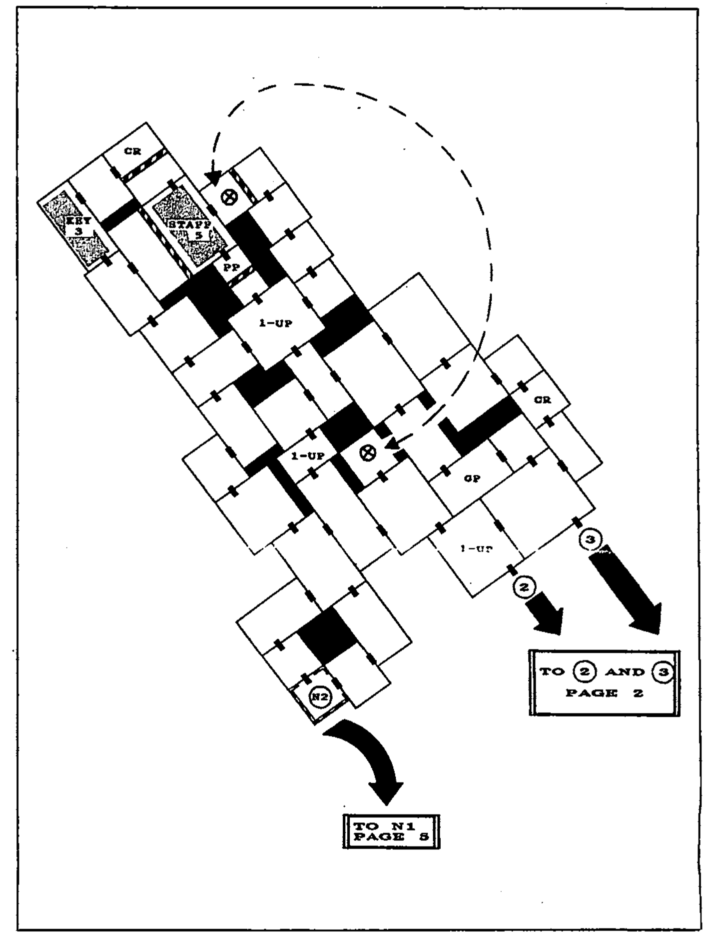
Vier Stockwerke hoch: Solstice



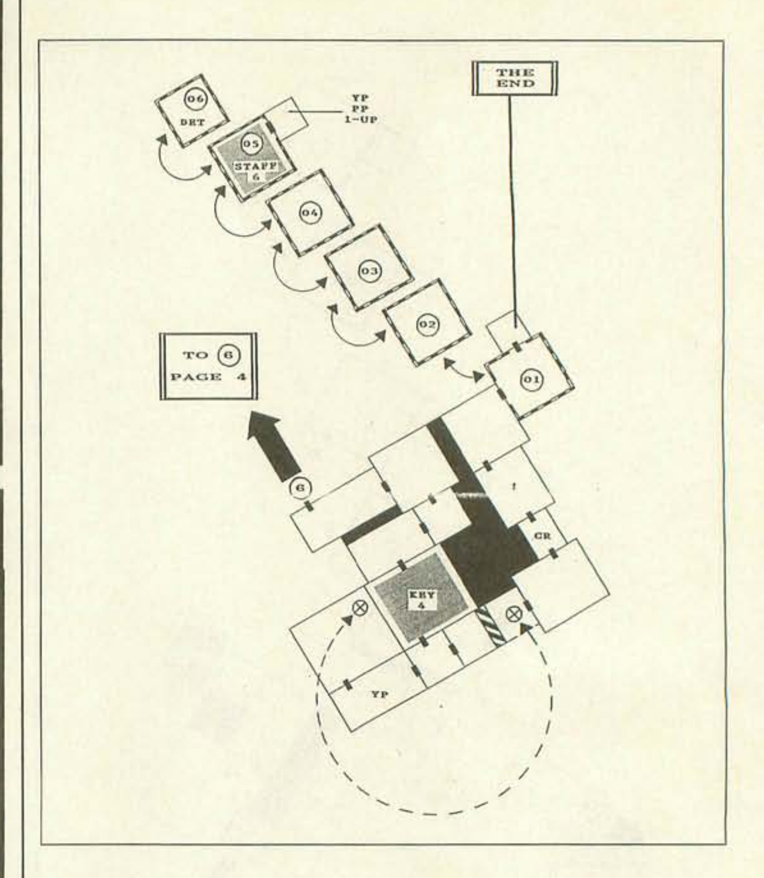
Der Ausgang zum Teleporter benötigt drei Schlüssel



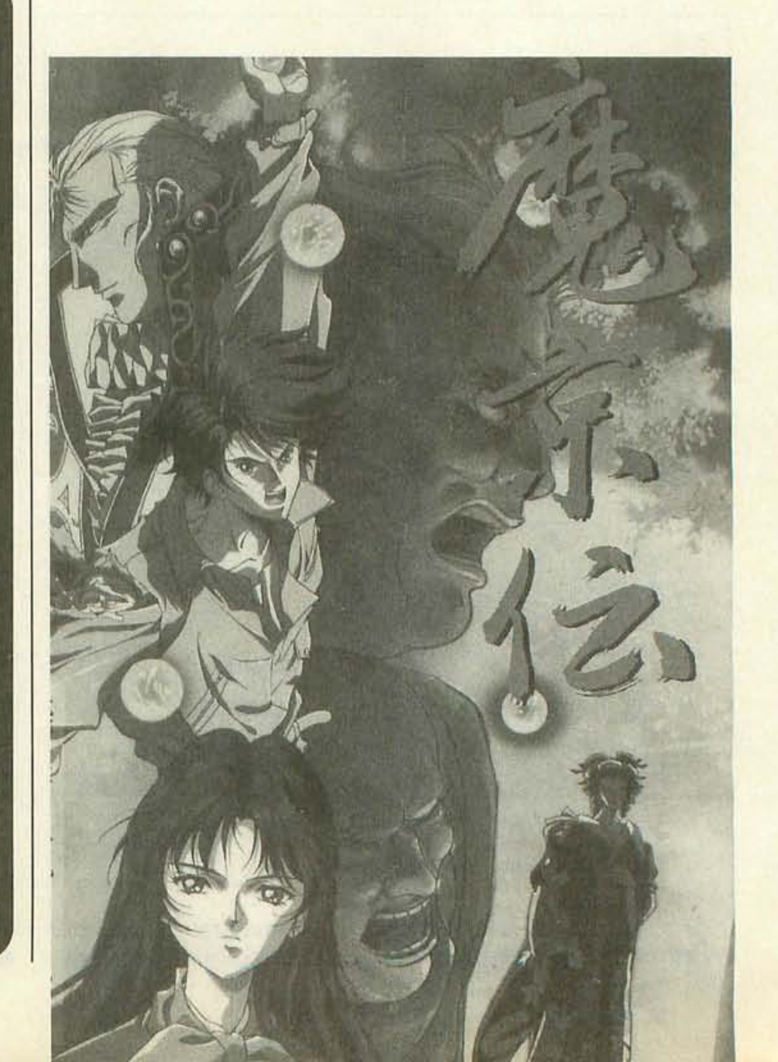
Verschachtelt: Die umliegenden Teile sind die oberen Stockwerke.



Hier gibt's Zauberstab und Schlüssel

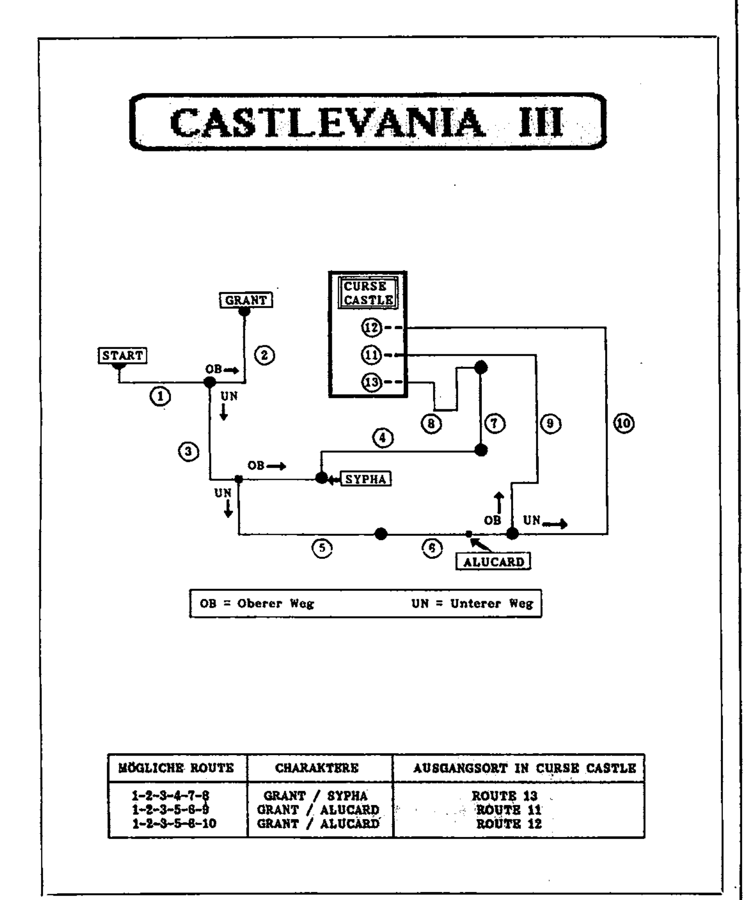


B, Start, Start, B, B, Start, Start, B, B, Start, Start, Start, B, Start, B, B, B, Start, Start, Start, B, Start, B, Start, Start, B, Start, Start, B, B, Start, B und Start

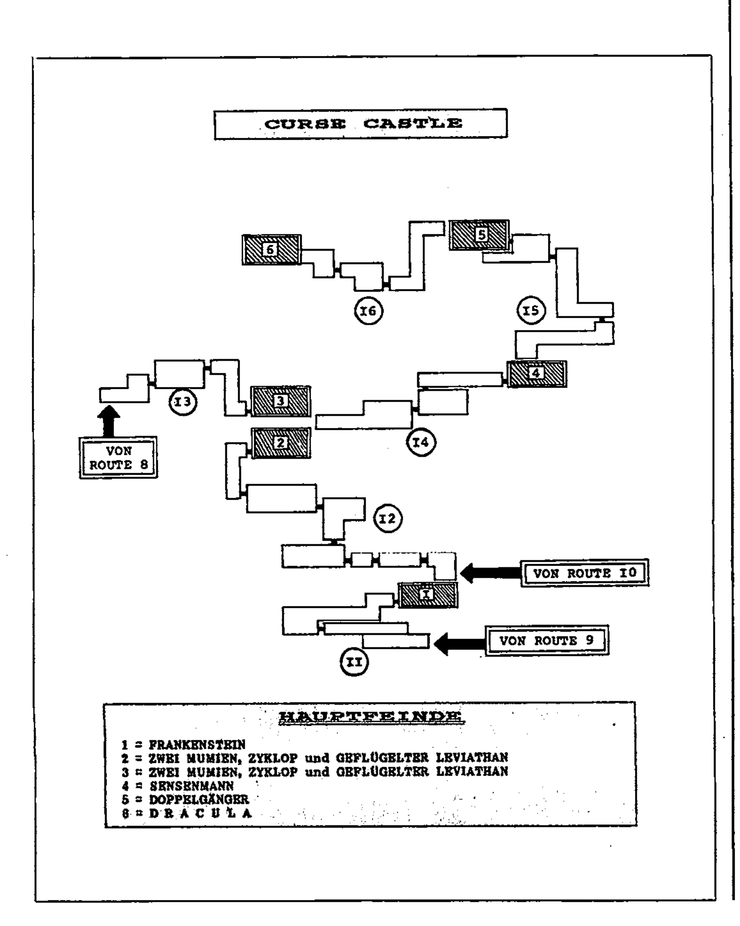


Castlevania 3 (NES)

Auch diese Karten zu Simons drittem NES-Abenteuer stammen von Sahin Tugcular und Klaus Hertweck. Curse Castle verliert so viel von seinem Schrecken und Dracula sind schnell die Zähne gezogen.



MÖGLICHE ROUTE	CHARAKTERE	AUSGANGSORT IN CURSE CASTLE
1-2-3-4-7-8	GRANT / SYPHA	ROUTE 13
1-2-3-5-6-9	GRANT / ALUCARD	ROUTE 11
1-2-3-5-6-10	GRANT / ALUCARD	ROUTE 12



HAUPTFEINDE

1 = FRANKENSTEIN
2 = ZWEI MUMIEN, ZYKLOP und GEFLÜGELTER LEVIATHAN
3 = ZWEI MUMIEN, ZYKLOP und GEFLÜGELTER LEVIATHAN
4 = SENSENMANN
5 = DOPPELGÄNGER
6 = D R A C U L A

Für die heißen Tage!



SUPER NINTENDO

SUPER TENNIS	99,-
F-ZERO	99,-
SUPER SOCCER	99,-
SUPER R-TYPE	99,-
CASTLEVANIA IV	129,-

SUPER NINTENDO AB CA. AUGUST LIEFERBAR!

MEGA DRIVE

PHANTASY STAR III	119,-
DEVILISH	79,-
CALIFORNIA GAMES DT.	99,-

Game Gear

-incl. Sonic & Netzteil	DM 329,-
-incl. Columns	DM 279,-

MASTER SYSTEM II

INCLUSIVE ALEX KIDD 1 UND SONIC

DM 189,-

MEGA DRIVE

TERMINATOR	109,-
CHUCK ROCK	109,-
GRANDSLAM TENNIS	a.A.
SPLATTERHOUSE II	109,-
CADASH	99,-
OLYMPIC GOLD DT.	114,-
TWINCKLE TALES	a.A.
BULLS VS. LAKERS	a.A.
DRAGON'S FURY	a.A.
SUPER MONACO GP II	a.A.
RAMPART	a.A.
LEMMINGS	a.A.
KID CHAMELEON DT.	109,-
WARRIOR OF ROME II	129,-
THUNDERFORCE IV	a.A.
GLEY LANCER	a.A.

MASTER SYSTEM

WIMBLEDON TENNIS	99,-
SUPER MONACO GP II	89,-
OLYMPIC GOLD	109,-
CHAMPIONS OF EUROPE	109,-

GAME GEAR

MASTER GEAR ADAPTER	49,-
OLYMPIC GOLD DT.	79,-
CRYSTAL WARRIORS	a.A.
SPIDERMAN	74,-
CHASE H.Q.	74,-
GEORGE FOREMAN'S BOXING	74,-
AX BATTLER DT.	74,-

LYNX

RAMPART	79,–
BATMAN RETURNS	84,–
HOCKEY	79,–
HYDRA	79,–
LEMMINGS	a.A.
BASKETBRAWL	a.A.

NEO GEO

BASEBALL STARS PRO II	349,–
NINJA COMMANDER	349,–
KING OF THE MONSTERS II	349,–
ANDRO DUNOS	349,–

NES

CASTLEVANIA III	114,–
SIMPSONS II	114,–
ADVENTURE ISLAND II	109,–
WORLD CHAMP	99,–
MONSTER IN MY POCKET	109,–
DOUBLE DRAGON III	119,–
PAPERBOY II	99,–
BATTLETOADS	a.A.
ELITE	a.A.

GAME BOY

PARODIUS	79,–
TINY TOON	69,–

NES

Nintendo Entertainment Grundgerät mit 2 Joypads und Super Mario 149,–

(Solange Vorrat reicht!)





& LADEN

ab 3 Artikel versandkostenfrei

"und das bei unserem bekannt schnellen Service!"

TAZMANIA

GENESIS

DM 99,-

Juliuspromenade 11 8700 Würzburg Telefon (09 31) 57 16 01

FORDERN SIE UNSER KOSTENLOSES MAGAZIN GEGEN FRANKIERTEN (DM 1,–) UND ADRESSIERTEN RÜCKUMSCHLAG AN. VERSAND PER NN DM 8,–; BEI VORK (NUR EUROSCHECKS) DM 4,–; VERSAND UND LADEN; PREISIRRTÜMER, ÄNDERUNGEN VORBEHALTEN; UPS DM 10,-

Addams Family (Super Nintendo)

Wer so schlau wie Michael Sankul ist und im Paßwortmenü zu The Addams Family nur Einser einträgt, wird prompt mit 100 Extraleben belohnt. Tobias W. Reich lieferte noch ein paar andere nützliche Paßwörter nach und verrät, daß Ihr Morticia am Ende im Music Room findet.

Code	Effekt
&1£K5	1 Bonusherz
?1Z1L	2 Bonusherzen
?&J1H	2 Bonusherzen/ 1 Verwandter
V&918	2 Bonusherzen/ 2 Verwandte
B&J15	3 Bonusherzen/ 2 Verwandte
B?£15	3 Bonusherzen/ 3 Verwandte
BL91B	3 Bonusherzen/ 4 Verwandte

Out Run (Mega Drive)

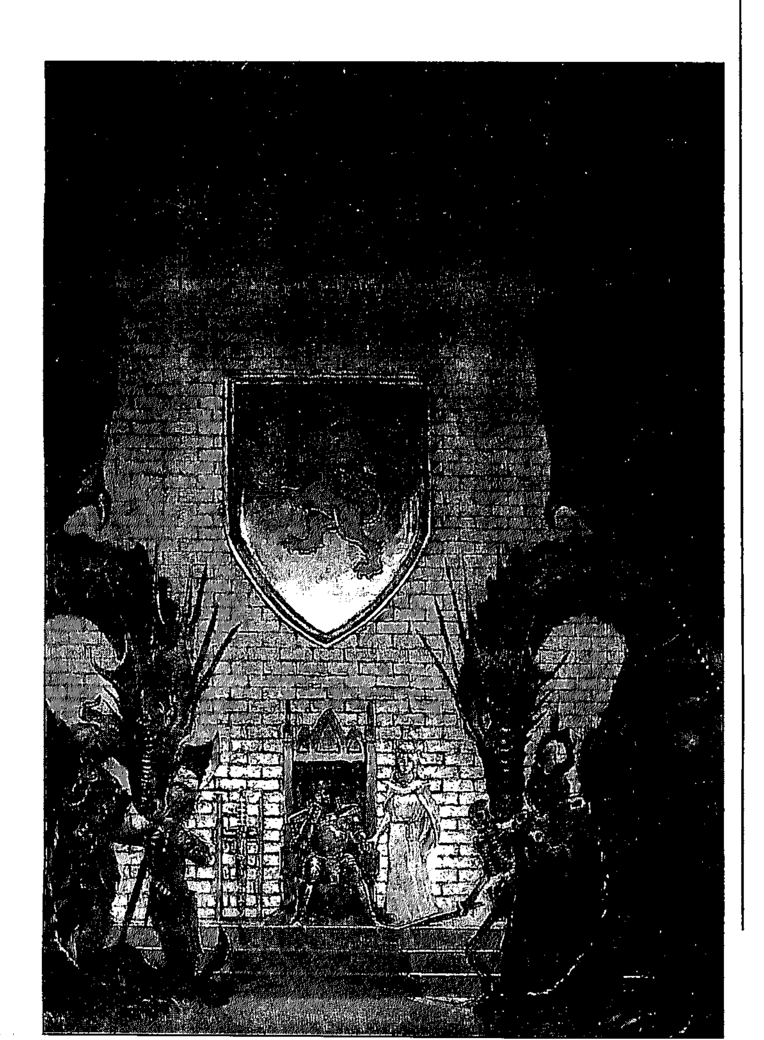
Schon wieder ein neuer Trick für das junggebliebene Raser-Spektakel Out Run: Um mit dem Ferrari auf eine Besichtigungstour durchs Land der Out-Run-Entwickler zu fahren, müßt Ihr zuvor alle fünf Ziele erreicht haben. Nach dem fünften Zieleinlauf drückt Ihr einfach auf Start: Der Ferrari setzt sich wieder in Bewegung, und Ihr rollt die Strecke ein weiteres Mal ab. Bei jedem Reklameschild stoppt der Sportwagen, damit Ihr die Namen der Programmierer und Designer lesen könnt. Habt Ihr diesen abschließenden Ausflug beendet, beginnt die eigentliche Endsequenz.

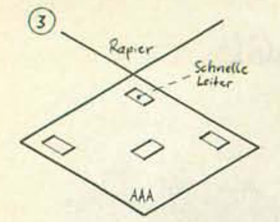
Desert Strike (Mega Drive)

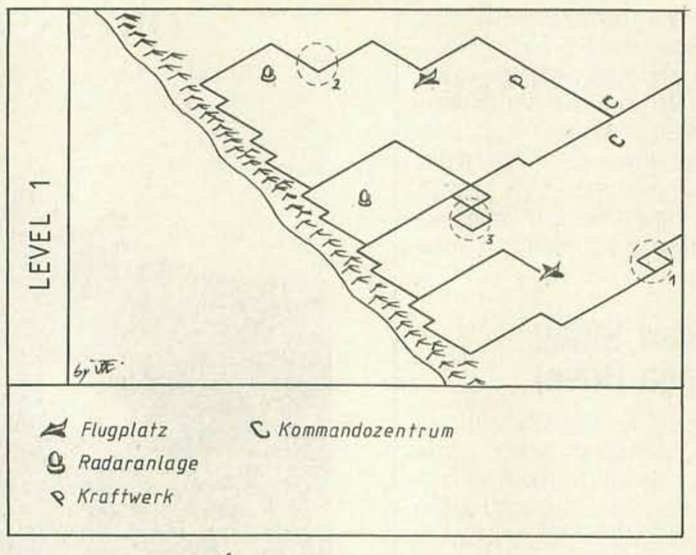
Die Kampagne-Paßwörter zur umstrittenen Ballerei vor aktuellem Hintergrund haben wir Euch bereits verraten. Dank Jan Hünding und den Gebrüdern Jörg und Peter Fischer können Helikopterpiloten das Modul nun auch durchspielen, ohne einzelne Levels zu überspringen. Die Wüstenfüchs Jan, Jörg und Peter erklärt Euch wie Ihr am Golf am besten klarkommt — alle drei sind sich einig, daß die empfohlene Reihenfolge unbedingt einzuhalten ist.

Erste Campaign: Air Superiority

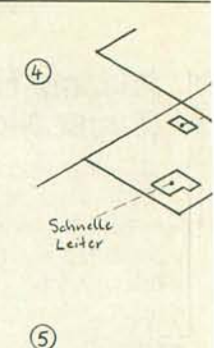
Mission 1: Fallt den AAA-Panzern in den Rücken und schießt mit je zwei Hydras auf sie. Legt danach die beiden Radarstationen in Schutt und Asche. Alternative: Falls Ihr *zuerst* die Radarstationen vernichtet, haben alle feindlichen Waffensysteme eine stark beschnittene Reichweite.

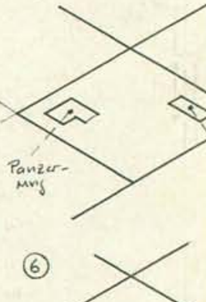


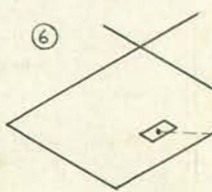




Links das Einsatzgebiet der ersten Desert-Strike-Kampagne, rechts fliegen während Eures zweiten Kurzfeldzuges die Fetzen







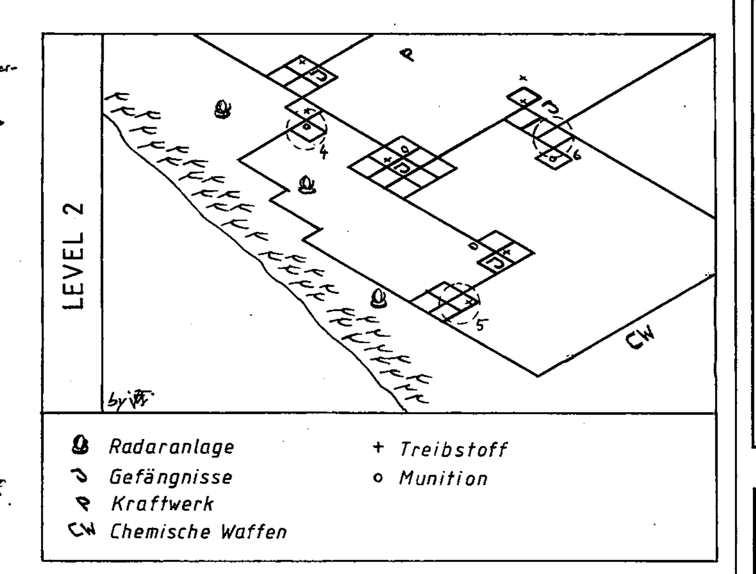
① Extra Leben AAA

② Unter einem dieser Gebäude befindet sich der Bunker Fuel AAA

Mission 2: Seid Ihr einigermaßen gut bewaffnet, sind die Power Stations für Euch kein Problem. Ist das Kraftwerk zerstört, erhaltet Ihr eine doppeltstarke Panzerung, alle feindlichen Geschütze drehen sich langsamer, und die Feinde verursachen nur den in der Anleitung angegebenen Schaden — und nicht das Doppelte.

Mission 3: Auch die Airfields dürften Euch vor kein allzu großes Hindernis stellen. Überlistet die AAAs und Rapiers auf oben genannte Weise (von hinten) und jagt schließlich die Flugzeuge und Gebäude in die Luft.

Mission 4: Taucht Ihr bei den Command Centers auf, solltet Ihr bereits bis an die Zähne bewaffnet sein. Macht die Panzer platt und zerstört die Gebäude. Vergeßt nicht, den Commander, der aus dem Gebäude flieht, mitzunehmen. Dann verrät er Euch, wo der Agent versteckt ist. Denn selbst wenn Ihr das schon wißt, müßt



Ihr trotzdem den Commander fangen, um auch Euren Agenten zu bekommen. Achtet auf die Wachtürme.

Mission 5: Fliegt zum Bunker, der unter einem Gebäude versteckt ist. Dort setzt ihr Euren Copiloten ab und zerstört alle Panzer (wichtig!) in der Umgebung. Erst dann taucht Euer Copilot mit dem Commander wieder auf. Wenn ihr das geschafft habt, habt ihr die erste Campaign erfolgreich beendet — und vielleicht sogar das versteckte Extraleben gefunden! Herzlichen Glückwunsch!

Zweite Campagnie: Scud Buster
Paßwort: VQJJEKJ

Mission 1: Zerstört die Radars. Danach nähert Ihr Euch den beiden Rapiers von Süden aus.

Mission 2: Besorgt Euch "die Quick Ladder" und befreit die zehn Gefangene auf die gewohnte Weise: Erst die verschiedenen Panzer und danach das Gefängnis hochgehen lassen. Bringt die Gefangenen, falls ihr arg angeschlagen seid, zum nächsten Landekreuz. Denn mit jedem abgesetzten Gefangenen wird Eure Rüstung um 100 Punkte aufgestockt.

Mission 3: Nun müßt ihr nochmal ein Kraftwerk zerstören. Nehmt Euch vor den Aphids in acht, die trotz ihrer minimalen Größe immerhin 75 Zerstörungspunkte ansrichten. Unter den Trümmern der Power Station wartet wieder eine Panzerung auf Euch.

Mission 4: Um nun die Chemiefabrik von Madman dem Erdboden gleich zu machen, solltet ihr voll ausgerüstet sein und über eine komplette Panzerung verfügen. Nähert Euch dem Ziel von Norden, vernichtet den ersten AAA und dann von der Ostseite aus die anderen Panzer und das Gebäude. Nachdem Ihr die im Sturzflug niedergemacht habt, steht der Zerstörung der Todesfabrik nichts mehr im Weg.

Mission 5: Um die Scud-Raketenwerfer zu finden, müßt Ihr zuvor die Kommandanten der Raketenstellungen aufspüren (und nicht etwa umlegen). Wenn ihr die Scuds gefunden habt, solltet Ihr eine Hellfire darauf abfeuern, um zuvermeiden, daß eine Rakete gestartet wird. Denn für jeden Scud-Start gibt's Punktabzug...

Und noch 'was: Die Scud Raketen werden oft von AAA, Rapiers und VDA-Panzern bewacht.

Mission 6: Das Gefangenenlager ist die letzte (und schwierigste) Mission in diesem Level. Dort gilt es mindestens 14 Gefangene zu befreien. Bevor Ihr übermütig werdet, solltet Ihr sicher sein, daß alle Wachtürme und Panzer in der nahen Umgebung zerstört sind — sonst ballern die Dinger auf Euch oder die armen Gefangenen. Holt die Gefangenen aus den Blockhütten (die könnt Ihr mit MG aufballern) und fliegt oft zwischen Landekreuz und Camp hin und her, da Ihr nur mit einigermaßen voller Panzerung kämpfen solltet. Während der Aktion tauchen ständig neue ZSU-Panzer beim Camp auf. In der nordöstlichen Ecke findet Ihr übrigens das F-15-Wrack von Jake Walder. Schaut mal vorbei, dann wird der gute Jake Euer Copilot.

Dritte Campaign: Embassy City
Paßwort: ALHKHZS

Ab dieser Mission solltet Ihr Carlos Valdez als Euren Copiloten nehmen.

Mission 1: Diese Kampagne beginnt relativ einfach. Ihr müßt das UN-Team befreien. Achtet aber darauf, nicht Eure eigenen Leute abzuballern.

Mission 2: Jetzt müßt Ihr zum Biological Weapons Complex des Madmans fliegen. Nachdem Ihr diesen gesprengt habt, solltet Ihr auf jeden Fall die Chemiewissenschaftler aufsammeln. Wenn ihr alle sechs eingeladen habt, ist diese Mission beendet.

Mission 3: Findet nun Missile Silos, indem Ihr in die Sanddünen schießt.

Wenn ein Geräusch erklingt, habt ihr ein Silo gefunden. Ballert möglichst schnell, damit keine Rakete gestartet wird. Neben den Silos stehen grundsätzlich ein paar Panzer, meist vom Typ ZSU und M48!

Mission 4: Aufatmen! Eine einfache Mission für zwischendurch: Rettet die Piloten, die auf dem Meer treiben ab. Paßt jedoch auf, daß Ihr die Boote trefft, nicht Eure Männer. Zwei müssen befreit werden.

Mission 5: Zerstört die Power Station. Dadurch ist Madmans Jacht (siehe nächste Mission) schwächer geschützt.

Mission 6: Schließlich müßt Ihr Madmans Privatjacht attackieren. Nachdem Ihr die Schnellboote versenkt habt und die Soldaten auf dem Deck erledigt sind, jagt Ihr zwei Hellfires in die Jacht. Nun fallen die Gefangenen durch ein Leck ins Meer. Jetzt ist Eure Geschicklichkeit gefragt: Fischt die Gefangenen so schnell wie möglich aus dem Meer, um zu vermeiden, daß sie wegen ihrer Schwäche ertrinken.

Mission 7: Bevor Ihr den Botschafter aus dessen Gebäude befreit, solltet Ihr die Radar Station finden und zerstören, da diese die Gebäude überwacht und ständig neue Panzer dorthin entsendet. Ihr müßt gegen eine Menge M48s antreten.

Mission 8: In der letzten Mission eskortiert Ihr einen Bus: Fliegt zur Botschaft und schießt alles ab, was sich rundherum bewegt. Dann setzt Ihr Euren Copiloten auf dem Landekreuz ab. Dieser geleitet dann die Gefangenen in den Bus. Das Fahrzeug müßt Ihr ab jetzt schützen, denn es ist nur schwach gepanzert. Beachtet dabei folgendes: Der Bus stoppt, wenn Ihr über ihm oder aus dem Bild fliegt. Achtet darauf, daß Ihr nicht auf ihn fallt, wenn Ihr getroffen werdet. Habt Ihr das geschafft, lockt der finale Level.

Vierte Campaign: Nuclear Storm
Passwort: EEIPTRL

Mission 1: In den ersten beiden Missionen geht's um Umweltschutz: Bevor ihr die ZSUs rund um die Ölfelder plättet, befreit Ihr erst die Geiseln aus dem Bunker nahe der Dünen. Setzt sie auf dem Landekreuz nahe den Ölfeldern ab. Dort findet Ihr auch die Quick Ladder. Achtet außerdem darauf, daß die Panzer die Ölfelder nicht zerstören.

Mission 2: Zerballert die Panzer und Boote mit gekonnten Attacken von hinten und schießt einen Knoten in die Spitzen der Oil Spills.

Mission 3: Nun müßt ihr die Bunker in die Luft jagen. Natürlich stehen jede Menge ZSU's, Crotales u.ä. zru Verteidigung bereit. Kleiner Tip: Die Bunker sind nur am Eingang verwundbar.

Mission 4: Eine leichte Aufgabe: Haltet Ausschau nach den Trucks und sprengt nur die in die Luft, die Brennstäbe enthalten. Schaut einfach in den Kofferraum!

Mission 5: Jetzt wird's ernst! Bevor ihr jedoch zum Kraftwerk fliegt, zerstört Ihr die beiden Überwachungsradars (siehe Skizze). Fliegt mit voller Munition und Panzerung dorthin und vernichtet zunächst die dort lauernden Crotales, bevor Ihr Euch das Kraftwerk vornehmt. Befreit nun auch den Wissenschaftler.

Mission 6: Power Station, die Vierte: Vergeßt das Extra nicht, nachdem die Station in Flammen aufgegangen ist.

Mission 7: Der Madman hat sich in seinem Palast versteckt. Sprengt diesen und die übrigen Crotales in die Luft. Setzt nun euren Copiloten auf dem Landekreuz ab. Er wird von Kilbabas Leuten zum Bomber verschleppt.

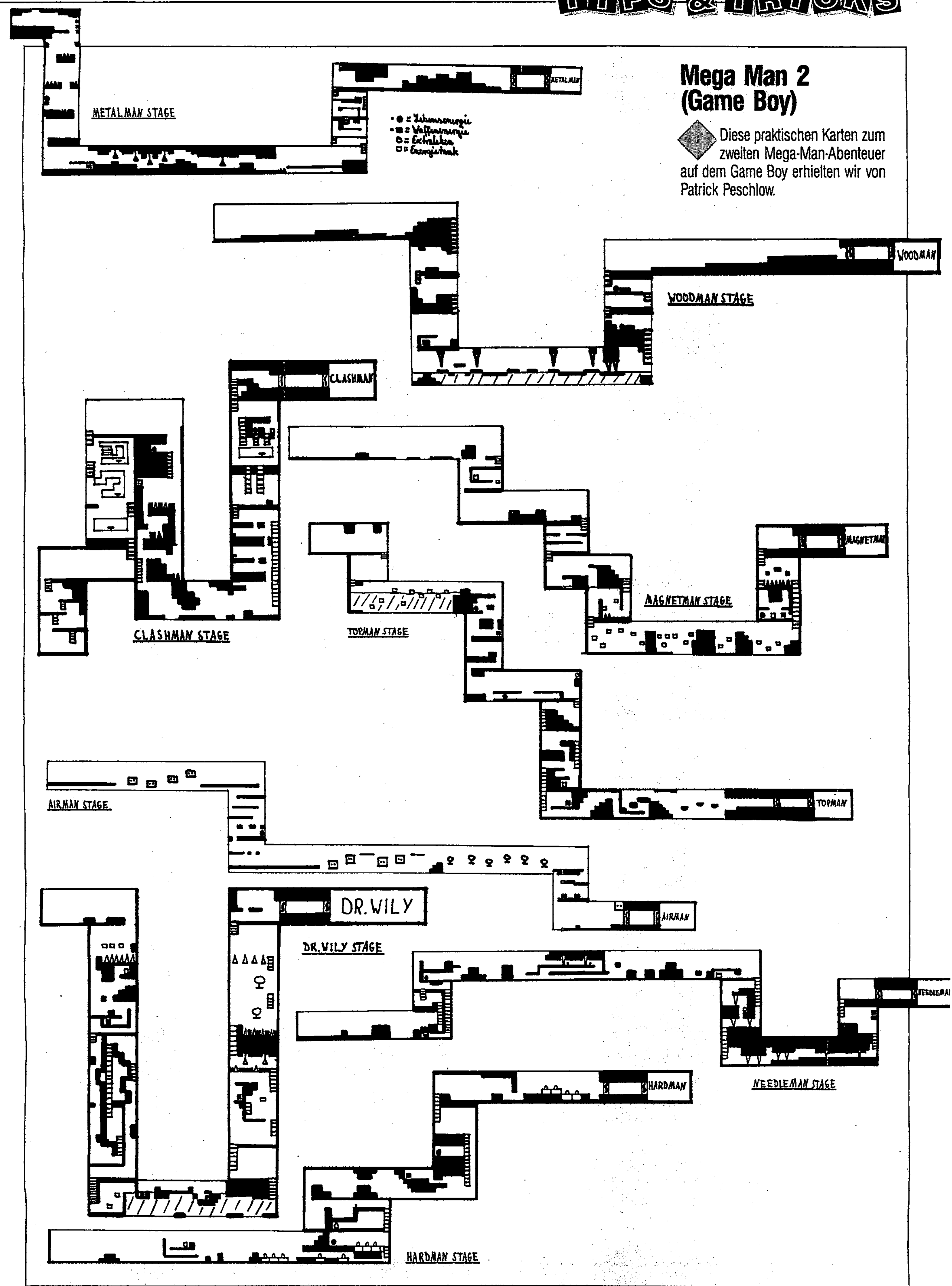
Mission 8: Seid Ihr bereit für das Finale? Im voraus viel Glück. Der Bomber besitzt 3000 Rüstungspunkte: Zuerst ballert Ihr ihm, bis ein Loch in seiner Panzerung entsteht. Durch das Loch klettert Euer Copilot auf den Flügel und Ihr zieht ihn hoch. Jetzt setzt sich der Bomber in Bewegung. Verballert nun auf den Bomber alles was Ihr habt! Wenn Eure Munition verbraucht ist, nehmt Ihr schnell die Kästen, die neben der Landebahn liegen, auf. Neben der Landebahn lauern oft Panzer, die Ihr beachten solltet. Ihr solltet nur mit Hellfires und Hydras schießen, da MGs kaum eine Wirkung zeigen. Wenn Ihr den Brummer geschafft habt, erscheint die sehenswerte Endsequenz.

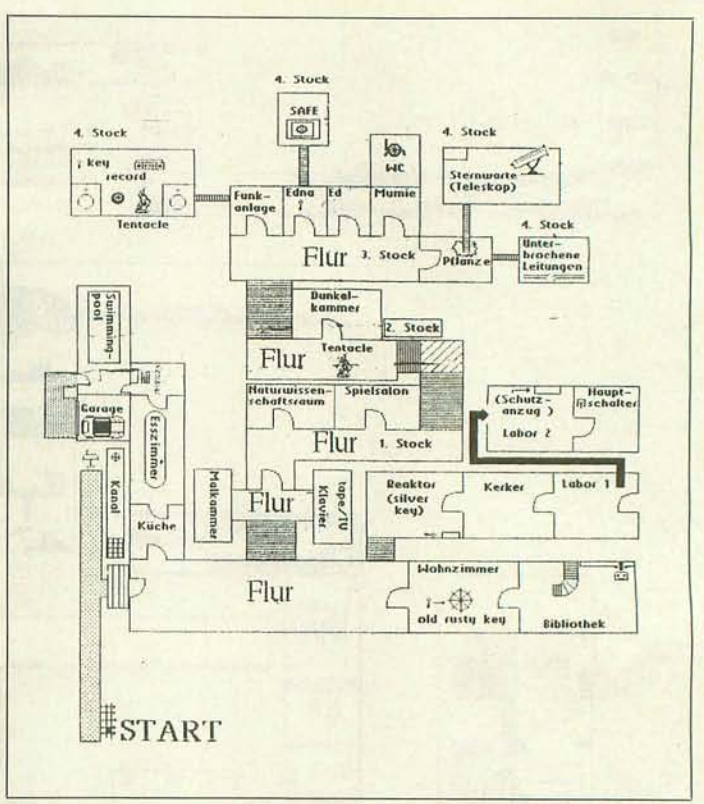
Maniac Mansion (NES)

Samuel Locher versucht's mit ausgefeilten Taktiken: Maniac-Mansion-Abenteurer sollten weiterlesen, um zu erfahren, wie sie Edna

Mega Man 2 (Game Boy)

Diese praktischen Karten zum zweiten Mega-Man-Abenteuer auf dem Game Boy erhielten wir von Patrick Peschlow.





Benützt diesen Maniac-Mansion-Grundriß von Barbara Kaufhold zusammen mit unserem Tip auf der vorhergehenden Seite

entkommen. Ihr benötigt zwei Personen, um der Gefangennahme zu entgehen; in unserem Beispiel nennen wir sie einfach A. und B.

1. Situation: Ihr wollt in Ednas Zimmer und zum Tresor.

A. öffnet die Tür zu Edna, B. versteckt sich rechts daneben, hinter der Topfpflanze – mit der linken Pflanze funktioniert der Trick nicht! A. tritt nun ein; bevor Edna A. schnappt, schaltet Ihr bereits zu B. um. Edna ist nun irritiert, kommt nah an B. hinter der Pflanze heran und raunzt: "Komm her Du süßer Fratz!" – jedoch ohne B. weiter zu behelligen. Nun schaltet Ihr wieder zu A. um, und der Weg zur Leiter ist (für kurze Zeit) frei. Zögert jedoch nicht zu lange, sonst kommt Edna zurück und fängt A. Seid Ihr erst einmal im oberen Stockwerk, läßt Euch Edna in Ruhe. Jetzt ist der richtige Augenblick gekommen, das Gemälde zu "öffnen" und B. durchs Teleskop schauen zu lassen. Der Inhalt des Tresors ist nun Euer.

2. Situation: A. will das obere Stockwerk wieder verlassen.

Steigt die Leiter herab und wechselt – sobald das Bild umschaltet – auf eine beliebige Person. Auch hier heißt's flink sein, sonst werdet Ihr geschnappt. Wartet nun zirka 15 Sekunden bzw. macht irgendetwas mit der anderen Person, und schaltet dann wieder auf A. um. Edna bleibt wie angewurzelt stehen – sie wird nichts mehr tun, und Ihr könnt seelenruhig den Raum verlassen. Nehmt doch den "Kleinen Schlüssel" vom Nachttisch noch mit...

Lemmings (Super Nintendo)



Alle Paßwörter der "Tricky Levels" präsentieren wir Euch nun:

2	MGQZMGG
3	LXSFDXB
4	ZRVXBWQ
5	GJWDHMG
6	DJCQQZT
7	JHSVCQL
8	RCHFGNN
9	BJWVRCQ
10	RFPZFBJ
11	JKJBRMQ
12	MZDCDTC
13	ZVMQKXB
14	ZZRHJPL
15	JFLKJPX
16	JQXRNGJ
17	WFVHQQT
18	KWVBVJP
19	TTKLKZT
20	NNFFQPV
21	ZNXBKMP
22	QSLQWTJ
23	BGFVMFR
24	PQZWDKM
25	SBCMSJS
26	BDGQRNX
27	XPPBQWL
28	JHQSPRH
29	GCLKJMQ
30	SRWGXZM



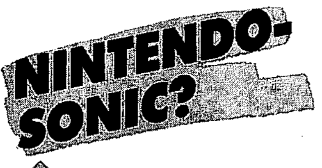
WUCHER-MODULE

Warum sind die Spiele für Konsolen so teuer? Daß Computerspiele so teuer sind, wird immer damit begründet, daß die Softwarefirmen so hohe Einbußen durch Raubkopien haben, doch bei Konsolen läßt sich dieser Punkt nicht anführen. Trotzdem kosten Module sogar deutlich mehr als Computerspiele. Unter 100 Mark ist kaum eins zu finden. So ein Spiel ist sicher um ein Vielfaches besser abzusetzen, als ein Computerspiel, besonders, wenn man an die großen Märkte in den USA und in Japan denkt.

Entweder sind die Produktionskosten für Module irrsinnig hoch oder die beiden großen Firmen (Sega und Nintendo) nutzen ihre Monopolstellung einfach schamlos aus. Martin Sander, Berlin

Tatsächlich sind die Herstellungskosten eines Moduls um ein Vielfaches höher als die einer Diskette. Außerdem wird's teuer, wenn z.B. ein Mega-Drive-Modul (durchschnittlicher Speicherplatz: 6 MBit) mal 'ne Nummer dicker ausfällt. Den Luxus, ein 8-MBit-Modul zu produzieren (z.B. Shining in the Darkness) leisten sich aufgrund der hohen ROM-Preise nur wenige Firmen. Dieses kostspielige "Read Only Memory"-IC findet Ihr auf einer Diskette natürlich nicht...

Setzt sich die CD als Speichermedium durch, ist die Diskussion ums Preis-Speicher-Verhältnis erstmal vom Tisch: Ein CD-Spiel, das sich über 200 MByte (1 Byte = 8 Bit) breitmacht, ist in der Herstellung tatsächlich viel billiger als ein 16-MBit-Spiel wie z.B. Streetfighter 2 für das Super Nintendo. Ob CD-Spiele dann aber auch wirklich billiger werden, bleibt fraglich: Im Preis eines Spiels sind u.a. auch Entwicklungs- und Marketingkosten, sowie der Preis für eine prominente Lizenz (z.B. Terminator 2 oder Asterix) enthalten.



Warum gibt's für das NES kein "Sonic the Hedgehog"? F. Pedram, Heiden

Als waschechte Sega-Erfindung wird Sonic niemals auf einer Nintendo-Konsole sein Unwesen treiben. Ebenso wie Nintendo's Mario, stellt Sonic ein eindeutiges Verkaufsargument für Mega Drive und Co. dar — um Sonic zu spielen, muß man eine Sega-Konsole besitzen. Wird die Sonic-Lizenz an Nintendo vergeben, kommen zumindest die Igelliebhaber unter den Videospielern um den Kauf eines Game Gear, Mega Drive und Master System herum. Und das wäre wohl nicht im Sinne der Sega-Entwickler.

SIM SPIELE

Stimmt es, daß "EA Hockey" für das Super Nintendo herauskommen soll?

Ich habe gelesen, daß "Larry 3" für den Game Boy erscheint, stimmt das?

Wißt Ihr, wann "Railroad Tycoon" und "Sim Earth" für das Super Nintendo 'rauskommen? A. Schoth, Hagen

EA Hockey wird im Laufe des Jahres für das Super Nintendo erscheinen. Larry 3 für den Game Boy wird's jedoch defintiv niemals geben.

Sim Earth ist in Japan bereits erschienen, an einer europäischen Umsetzung wird momentan fleißig gewerkelt. Railroad Tycoon ist geplant, wird jedoch nicht vor Anfang nächsten Jahres in Deutschland auf den Markt kommen.



Da ich, wie viele andere grafik- und soundbegeisterte Videospieler ein Neo Geo besitze, hätte ich eine Bitte an Euch: Nehmt doch auch Neo-Geo-Module in Euer Wertungsschema auf, denn so hätte man einen viel besseren Überblick, welche Spiele man sich kaufen sollte. Ihr schreibt auch, der Anschluß des Neo Geo an eine Stereoanlage sei dringend empfohlen. Da bei meiner Konsole jedoch schon alle Anschlüsse belegt sind, wüßte ich gerne, wie ich die Verbindung zu meiner Anlage herstellen soll. Christian Kuwatsch, Stammham

Obwohl eine SNK-Generalvertretung in Deutschland aktiv ist, blieb die erwartete Spieleschwemme aus. Ursprünglich waren sechs Neuerscheinungen pro Quartal geplant; daß nun weniger Module erscheinen, liegt jedoch nicht am offiziellen Importeur M&B, sondern an der Tatsache, daß in Japan eine Neuheitenflaute herrscht. Da neben Alpha Denshi (Blue's Journey) und Pallas (2020 Super Baseball) in Zukunft auch Firmen wie Sammy und Visco Spiele für das Neo Geo herausbringen, ist das Ende dieser "Dürreperiode" jedoch bereits abzusehen.

Um die Stereoklänge über Deine HiFi-Anlage zu genießen, benutzt Du den Kopfhörerausgang. Dazu benötigst Du ein Kabel mit einem 3,5 mm-Stereo-Klinken- und zwei herkömmlichen Cinch-Steckern.

Bist Du im Besitz eines Dolby-Surround-System, bieten Dir alle neueren Neo-Geo-Spiele dank "Sphero Symphony"-Sound sogar Raumklang.



Ich wundere mich immer wieder, daß andauernd Staub unter die Scheibe meiner Handhelds kommt. Außerdem würde mich interessieren, ob man die verkratzte "Windschutzscheibe" auswechseln lassen kann. Wie teuer käme mich das? Oliver Drell, Hannover

Der Staub sucht sich immer eine Ritze, um in deine Handhelds zu kommen: Am Lautstärkeregler vorbei, durch den Modulschacht oder die Link-Buchsen. Die einzige sichere Information zum Thema "Frontscheibe" kann ich Dir von der Firma Nintendo übermitteln. Die Frontscheibe und der Batteriefachdeckel sind die einzigen Ersatzteile für den Game Boy, die Nintendo außer Haus gibt. Für jegliche andere Reparaturen muß das Handheld eingeschickt werden. Vermutlich verhält es sich mit Atari und Sega ähnlich. Der sicherste Weg zu einer neuen Scheibe ist also Einschicken des Handhelds zum Hersteller. Vorher solltest Du allerdings den Preis für das Wechseln der Scheibe erfragen.



RAT & TAT

Unsere Videospielepraxis ist wieder geöffnet, um Euch mit Rat und Tat zur Seite zu stehen. Je ungewöhnlicher Eure Fragen, desto besser — Jan und Julian tun ihr Bestes, um Eure Probleme aus der Welt zu schaffen.

Wie versprochen, wollen wir Euch als Einstieg mit Neuigkeiten um das Super Nintendo und das kommende CD-ROM versorgen. Inzwischen ist's fast sicher, daß das CD-ROM in zwei Teilen ausgeliefert wird. Zum einem das Laufwerk, das sich in einem Gehäuse ähnlich dem des Mega Drives befindet und weder eigenes RAM noch ROM besitzt. Diese wichtigen Bestandteile des Systems befinden sich in einer Betriebssystem-Cartridge, die wie ein normales Modul aussieht und mit dem CD-ROM ausgeliefert wird. Sobald Ihr diese Cartridge in den Modulschacht steckt und das Gerät einschaltet, seid Ihr im CD-ROM-Betrieb. Gegenüber dem Mega-Drive-CD-ROM hat diese Technik den Vorteil, daß Nintendo (wie auch NEC bei der PC-Engine) Updates des Betriebssystems ausliefern kann. Genauso könnten sich in späteren Versionen der Cartridge mehr Speicher oder noch komplexere Zusatzprozessoren befinden.

In diesem Punkt haben die Nachforschungen nur Bestätigungen des bereits Bekannten gebracht: Das CD-ROM wird 6 bis 8 MBit Speicher enthalten und mit einem mit 21 MHz getakteten Chip ausgerüstet sein, der Polygon-3-D-Grafik und Zoomen und Drehen aller Objekte ermöglicht. Nebenbei wird mit dem CD-ROM wahrscheinlich auch Full Motion Video, also ein Quasi-Film von CD mit bis zu 15 Bildern pro Sekunde erlaubt. Entgegen den Aussagen einiger amerikanischer Magazine sind damit nicht automatisch alle Flacker- und Ruckelprobleme gelöst. Der Hauptprozessor wird durch das CD-ROM natürlich nicht schneller und auch die Grafikhardware des Super Nintendos bleibt unverändert. Wenn also ein ruckliges Spiel auf einem Super-Nintendo-CD-ROM läuft, wird es auch weiterhin ruckeln. Auch die Programmierer haben's durch die neue Hardware nicht leichter, diese Schwachstellen zu umgehen. Weiterhin gilt also: Mit entsprechend guten Programmierern muß beim Super Nintendo nichts Flackern oder Ruckeln (siehe "Super Aleste", "Smash TV", "Super Probotector").

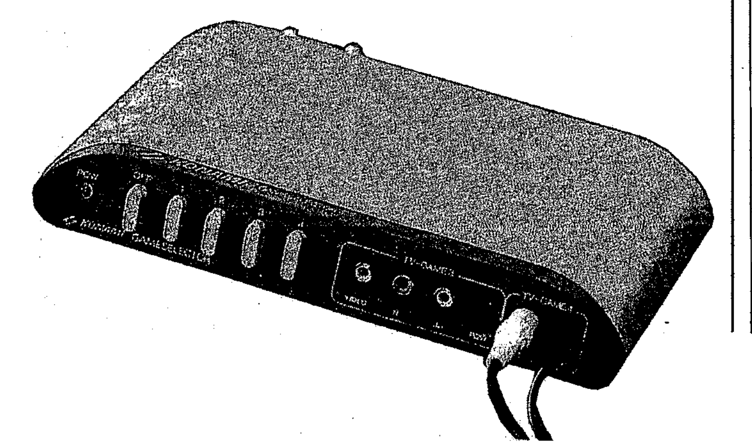
DREI FRAGEN



Ich habe in bezug auf das Super Nintendo drei Fragen:

1. Was stellt das graue Kästchen dar, das Konami in Japan bewirbt?
2. Wann erscheint das amerikanische CD-ROM fürs Super NES?
3. Werden die Spiele fürs CD-ROM in den verschiedenen Ländern kompatibel sein?

Hannes Karger, Neuried



Impressum

Chefredakteur: Martin Gaksch (mg) — verantwortlich für den redaktionellen Teil
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Leitender Redakteur: Winnie Forster (wi)
Redaktion: Michael Hengst (mh), Michael Paul (pa), Jan Barysch (jb)
Ständige freie Mitarbeiter: Stephan Englhart (se), Julian Eggebrecht (je), Andreas Knauf (ak), Eva Hoogh (ev)
Redaktionsassistenz: Susan Sablowski
Redaktionssekretariat: Angelika Rottner

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Arno Krämer, Conny Pflanzer, Susanne Bübl
Titellayout: Wolfgang Berns
Bildredaktion: Wallo Linne (Ltg.), Roland Müller, Tina Steiner (Fotografie)
Titel: Hudson Soft

Anzeigenleitung: Hans Cada
Anzeigenverwaltung und Disposition: Christopher Mark (421)

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 4 vom 1. Januar 1992

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung
Tel.: 089/4613-494, Telefax: 089/4613-789

Gesamtvertriebsleiter: Helmut Grünfeldt
Leiter Vertriebsmarketing: Rainer Drumm (497)

Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriften Vertrieb GmbH & Co. KG, Breslauer Straße 5, Postfach 11 23, 8057 Eching, Tel.: 089/319006-0

Erscheinungsweise: monatlich

Verkaufspreis: Einzelheft DM 3,–
Einzelheft-Bestellung: Markt & Technik Leserservice, CSJ. Postfach 14 02 20, 8000 München 5

Produktion: Klaus Buck (Ltg./180), Wolfgang Meyer (Stellv./887)

Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 7170 Schwäbisch-Hall

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge sind in Form von Sonderdrucken erhältlich.
Anfragen an Leo Hupmann, Tel. 089/4613-489, Fax: 089/4613-626

Vorstand: Dr. Rainer Doll, Lutz Glandt, Dieter Streit

Verlagsleitung: Wolfram Höfler
Operation Manager: Michael Koeppe

Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly

Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, 8013 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

Das "graue Kästchen" ist ein Videoumschaltpult, mit dessen Hilfe mehrere AV-Quellen (Videospielkonsolen) an einen Fernseher angeschlossen werden. Zwischen den einzelnen Quellen kann man dann einfach umschalten.

Der Erscheinungstermin für das CD-ROM in den USA ist für ist etwas später gedacht, als der des japanischen CD-ROMS. Was Japan angeht, munkelt man von Februar bis März nächsten Jahres — oder aber gar erst Weihnachten 1993! Jetzt schon über die Kompatibilität zu sprechen, wäre deshalb etwas verwegen; die Verwendung eines länderspezifischen Sicherheitschips liegt jedoch nahe.

JAPAN ODER AMERIKA?

Ich habe die Möglichkeit, ein amerikanisches Super NES oder aber ein japanisches Super Famicom direkt zu importieren. Dazu habe ich jedoch einige Fragen:

1. Was für Voraussetzungen muß mein Fernseher haben, damit ich die Konsole problemlos anschließen kann?

2. Wie schließe ich das Gerät ans deutsche Stromnetz an?

3. Kann ich mit einem Adapter alle Spiele benutzen?

4. Würdet Ihr mir eine USA- oder eine Japan-Konsole empfehlen?

Lars Kloppsteck, Arnsberg

Wenn Du Dir als Zubehör zur Konsole gleich ein RGB-Kabel kaufst, benötigt der Fernseher nur einen SCART-RGB-Eingang. Ansonsten muß er NTSC-tauglich sein (Multi-Norm).

Du kannst das mitgelieferte Netzteil (60 Hz, 110 V) natürlich nicht benutzen, Dir aber ein Standard-Videospielnetzteil bei einem der deutschen Importhändler besorgen. Wenn Du Dir auch den richtigen Adapter (ruf einfach einen Händler an) kaufst, ist jedes Modul mit beiden (Japan und USA) Geräten kompatibel. Da das Super Nintendo Ende August offiziell in Deutschland und zu einem sehr günstigen Preis erscheint, machst Du mit Deinem Import ein schlechtes Geschäft und verzichtest zudem auf Deine Garantierechte. Im übrigen bist Du mit einer Importkonsole immer auf Importspiele angewiesen, denn das deutsche Super NES ist nicht kompatibel zu japanischen oder amerikanischen Geräten. Warte also besser bis August und kauf Dir ein offiziell-deutsches Super Nintendo.

PROJIEZIERTE SPIELE?

Ich habe jetzt schon mehrere Male in Spielanleitungen den Hinweis entdeckt, daß man Videospielgeräte nicht an Projektionsfernsehern oder auf Großbildfernsehern betreiben sollte. Ab welcher Größe wird's denn brenzlig und was ist ein Projektionsfernseher?

Horst Macijovsky, Thondorf

Ein Projektionsfernseher ist ein Großbildfernseher ohne Bildröhre. Um entsprechende Bildschirmdiagonalen zu erreichen, erzeugen große Fernseher (mit einer Diagonale ab 100 cm) das Bild wie ein Dia-Projektor mit Projektionsröhren, neuerdings auch mit Farb-LCD-Projektoren. Bei Röhren-Projektionsgeräten ist es gefährlich, ein unbewegtes Standbild (z.B. Pause) länger darzustellen, da es schnell "einbrennt" und von da an als Schatten immer sichtbar ist. Dasselbe Risiko habt Ihr auch bei normalen Fernsehern mit Bildröhre, allerdings dauert es da (je nach Diagonale) schon ziemlich lange, bis sich das Bild "einbrennt". Etwas anfälliger dafür sind bei den normalen Fernsehern nur die Großbildfernseher mit 86 cm oder 95 cm Bildschirmdiagonale.

KOMMT DER PANTHER?

Ich habe gelesen, daß Atari beabsichtigt, eine 64-Bit-Konsole namens "Panther" auf den Markt zu bringen. Stimmt das?

Alexander Gumbert, Herborn

"Panther" hieß eine 32-Bit-Konsole, die schon vor einem Jahr von Atari fertiggestellt und auch einigen Entwicklern präsentiert wurde. Grafisch und akustisch hätte die Atari-Konsole

dem Mega Drive ernsthafte Konkurrenz machen können. Bei Atari verschob man jedoch die Markteinführung. Vor einem Monat lieferte der amerikanische Hersteller die ersten Entwicklungssysteme des neuen 64-Bit-Systems "Jaguar" aus. Gerüchte wollen die Konsole schon im nächsten Jahr weltweit auf dem Markt sehen.

NOCH MEHR FRAGEN



Beantwortet mir bitte die folgenden Fragen:

1. Wird Super Contra auf dem Mega Drive erscheinen?
2. Werden die Lucasfilm-Adventures für das Mega-CD ins Deutsche übersetzt?
3. Kann ein Mega-Drive-Spiel auf CD mehr Farben darstellen als ein Modul-Titel?

Axel Brockhaus, Neuss

Super Contra bzw. Super Probotector wird voraussichtlich nicht für das Mega Drive oder eine andere Sega-Konsole erscheinen. Es wird jedoch gemunkelt, daß Konami ein oder zwei Mega-CD-ROM-Titel in Planung hat; die wichtigsten Konami-Titel werden aber den Nintendo-Besitzern vorbehalten bleiben. Ob die Lucasfilm-Adventures für das Mega-CD-ROM ins Deutsche übersetzt werden, ist zur Zeit noch nicht bekannt.

Leider verändert sich die Grundhardware des Mega Drive durch Anschluß des Mega-CD-ROMs nicht. Du mußt also mit der gleichen Anzahl Farben wie bisher zufrieden sein. Erweiterungen solch essentieller Hardware-Features sind bei den meisten Konsolen (Mega Drive, Super Nintendo) völlig unmöglich.

NES UND SUPER NES

Wißt Ihr, wann das Super-Nintendo-CD-ROM in Deutschland erscheint?

Wird es einen NES-Adapter fürs Super NES geben?

Wird das deutsche Super Nintendo einen stärkeren Prozessor haben, als das amerikanische und japanische?

Ihr schreibt, daß in Sachen Action mit dem Super Nintendo nicht viel zu machen ist — wie erklärt Ihr Euch dann Super Contra?

Thomas Findeisen, Dresden

Wann das CD-ROM in Deutschland erscheint, steht noch in den Sternen. Man munkelt zwar von einem NES-Adapter, aber genaue Informationen oder Aussagen gibt es noch nicht.

Das deutsche Super Nintendo wird keinen stärkeren Prozessor haben, da sonst kein Spiel mehr kompatibel wäre. Die Einschätzung der Action-Tauglichkeit mußt Du vom Standpunkt des Programmierers sehen: Das Mega Drive hat einen so schnellen Prozessor, daß kaum ein Spiel ruckelt. Das Entwickeln eines Action-Spiels ist auf dem Mega Drive einfacher als auf der Nintendo-Konsole. Das heißt aber nicht, daß ein gutes Action-Spiel auf dem Super Nintendo unmöglich ist. In Sachen Action kommt nur die Elite der Programmierer mit dem Super Nintendo wirklich klar.

PAL ODER WAS?

Ich habe vor, mir ein RGB-Super NES (60 Hz) zuzulegen, da mein Fernseher eine SCART-Buchse besitzt. Der Fernseher arbeitet aber mit 50 Hz — kommen die Super-NES-Spiele deshalb ins Ruckeln?

Stimmt es, daß das Super Nintendo in Deutschland offiziell nur als PAL-Gerät verkauft wird?

In Eurem Bericht über die beiden Geräte habt Ihr unter "Auflösung" beim Super Nintendo das Wort "interlaced" erwähnt, was bedeutet es?

Jan Möllers, Frankfurt a. M.

Wahrscheinlich hat Dein Fernseher mit der 60-Hz-Konsole keine Probleme, ein Ruckeln ist definitiv nicht zu befürchten. Da das Super Nintendo aber im August offiziell in Deutschland erscheint, geh doch auf Nummer sicher und kauf Dir ein deutsches Super Nintendo. Das deutsche Gerät ist zwar in Pal und läuft auf 50 Hz, hat aber trotzdem einen RGB Ausgang.

Das Wort "interlaced" bezeichnet einen Trick, aus der Grafikhardware eine höhere Auflösung herauszuholen: Das Super Nintendo hat eine Auflösung von 256 x 224 Bildpunkten. Diese Auflösung läßt sich im "Interlaced"-Modus verdoppeln. Der Haken dabei ist, daß solch hohe Auflösung gewaltig flackert, also in der Praxis kaum verwendbar ist. Bisher griff noch kein Spiel auf Interlace zurück...

VIDEOSPIELE-LEXIKON TEIL 1

In dieser Ausgabe starten wir ein Lexikon, in dem wir alphabetisch alle Fachwörter aus dem Bereich "Videospiele" erklären. Falls uns ein Begriff durch die Lappen geht, den Ihr gerne beschrieben haben wollt, schreibt uns einfach ein paar Zeilen und wir ergänzen in einer späteren Ausgabe das Lexikon um die entsprechenden Wörter.

A

Adventure: In einem Adventure übernehmt Ihr die Rolle eines (oder mehrerer Abenteurer), der sich durch Fantasy- oder Science-fiction-Szenarios kämpfen und rätseln muß. Im Adventure gibt's wenig oder gar keine Joypad-Action, dafür viel Gelegenheit, Kombinationsgabe und Einfallsreichtum zu trainieren. Das komplette Lösen eines Adventures erfordert viel Zeit; deshalb ist ein solches Modul in der Regel mit einer Speicher- oder Paßwortfunktion ausgestattet. Dem Adventure sind das Action-Adventure (Mischung aus Adventure und Geschicklichkeitspiel) und das Rollenspiel verwandt. Bei letzterem liegt der Spielschwerpunkt aber mehr auf Monster *vermöbeln und Schätze* einsacken. *Vertreter des Genres*: Shadowgate, Maniac Mansion (beide NES)

Animation: Der Ausdruck Animation bezieht sich meist auf die Eigenbewegung der Objekte bzw. Sprites auf dem Bildschirm. Je nachdem, ob sie in vielen verschiedenen Phasen und Stufen gezeichnet sind und für jeden Zweck eine flüssige Bewegung auf Lager haben, bezeichnet man sie als gut oder schlecht animiert. Der Begriff Animation wird vor allem bei Trickfilmen verwendet; alte Disney-Streifen sind z.B. sehr aufwendig animiert, d.h. die Bewegungen der Figuren haben zahlreiche Einzelphasen und wirken dadurch sehr "echt" und flüssig in der Bewegung. Eine schlecht gemachte Zeichentrickserie (z.B. Masters of the Universe) bietet dem Auge dafür nur abgehackte und unrealistische Animationen. Im Videospielbereich gibt's hauptsächlich bei Jump'n'Runs und Prügelspielen wahre Animationsorgien zu sehen. Durch große Animationsvielfalt bekommen die Helden und Bösewichte Leben und Charakter eingehaucht. Ein Raumschiff in einem Actionspiel hat dafür kaum Animationsphasen nötig.

Arcade: Der Ausdruck Arcade bezeichnet im amerikanischen eine Spielhalle. Dort hat Anfang der 80er das Videospiel erste Triumphe gefeiert. Bei den Automaten überwiegen Action- und Geschicklichkeitstitel — deshalb sprechen angloamerikanische Spieler auch im Heimbereich von "Arcade Games"; damit sind alle actionlastigen Titel gemeint. Der Begriff taucht auch bei der Umsetzung eines Spielhallenspiels auf: Diese Spiele sind in der Heimversion "Arcade-Spiele".

B

Beat'em up: Das Genre der Beat'em Ups ist jünger als z.B. Shoot'em Ups oder Hüpfspiele: Ihr spielt in einem Beat'em up einen gut gebauten Helden, der allerlei böse Gestalten auf clevere Art verprügelt und vom Bildschirm schubst. Es gibt Spiele dieses Genres, die nur in einer nichtscrollenden Arena spielen (um in den nächsten Bildschirm zu gelangen, muß ein Duell über mehrere Runden absolviert werden) und Prügelspiele, in denen Ihr durch (scrollende) Landschaften und Großstädte lauft. *Vertreter des Genres*: Arena/Duellspiele: Street Fighter 2 (Super NES), Fatal Fury (Neo Geo), Pit-Fighter (alle Systeme). Scrollende Prügelspiele: Double-Dragon-Serie (NES, Game Boy), Final Fight (Super NES)

Bitmap: Eine Bitmap bezeichnet eine (oft scrollende) Hintergrundebene eines Videospiels. Je nach Konsole können mehrere Bitmaps oder Hintergrundebenen gleichzeitig dargestellt werden; beim Super Nintendo sind's maximal vier, beim Mega Drive zwei.

Bug: Als Bug (englisch für Käfer) bezeichnen Programmierer und Anwender einen Fehler im (Videospiel-) Programm. Kleinere Bugs gibt's in fast allen Videospielen, wobei gravierende Fehler natürlich in der Testphase schon vor der Veröffentlichung eines Spiels ausgemerzt werden. Im schlimmsten Fall bringt ein Bug das Spiel zum Absturz (z.B. immer in einer bestimmten Spielsituation).

C

Cartridge: Im Videospielbereich bedeutet Cartridge Spielmodul.

CD-ROM: Ein CD-ROM ist nichts anderes als ein konventioneller CD-Player, der an eine Videospielkonsole angeschlossen wird und auf der CD neben Musik und Sprache auch Programmdaten in einem speziellen Format abspielen kann. Die (digitalen) Programmdaten werden von der CD in die Konsole übertragen und dort wie die eines ganz normalen Moduls behandelt. Ein Vorteil des CD-ROMs ist die große Datenmenge, die auf einer Compact Disc Platz findet. Da vor allem Module mit einer großen Speicherkapazität sehr teuer sind, werden in Zukunft alle neuen Spiel- und Multimedia-Konsolen auf Audio- und Video-CD-ROM basieren. Nebenbei bekommen Spieler durch das CD-ROM auch atemberaubende Hintergrundmusik geboten, die nicht mehr vom Soundchip erzeugt, sondern einfach im Studio ein- und von CD abgespielt werden. Ein Nachteil des CD-ROMs sind die vergleichsweise langen Wartezeiten, wenn Daten von CD in die Konsole geschaufelt werden.

Cheat: In fast jedem Spiel könnt Ihr mogeln. Kennt Ihr die richtige Kombination von Knopf-drücken und Joypad-bewegen, tauchen plötzlich 20 statt drei Leben auf oder Ihr seid gar ganz unverwundbar. Cheats werden von den Programmierern meist für die Testphase (Playtesting) ins Spiel installiert; dem Tester wird damit die Fehlersuche erleichtert. Teils bleiben diese Cheats im Spiel und werden so zu einer willkommenen Hilfe für Spieler auf der ganzen Welt. Den bekanntesten Cheat erfand Konami. Bis auf wenige Ausnahmen hat folgende Kombination bei allen Spielen des Herstellers positive Folgen: Oben, Oben, Unten, Unten, Links, Rechts, Links, Rechts, Feuerknopf B und Feuerknopf A.

Custom-Chip: Ein oder mehrere Custom-Chips finden sich in allen Konsolen. Es sind speziell vom Hersteller entwickelte Chips, die z.B. für die besonderen Grafik- oder Soundfähigkeiten der Konsole zuständig sind. Das Super Nintendo besteht praktisch nur aus Custom-Chips (z.B. gibt's auch einen 3-D-Chip), wogegen das Mega Drive mehr aus Standardbauteilen aufgebaut ist. Die Leistungsfähigkeit und Anzahl der (teueren, da speziell entwickelten) Custom-Chips entscheidet über die Fähigkeiten der ganzen Konsole.

D

Dialogkabel: Mit dieser praktischen Hilfe verbindet Ihr mehrere Konsolen miteinander, um entsprechende Spiele zu zweit oder zu viert zu spielen. Ein Dialogkabel gibt's z.B. für Game Boy, Game Gear oder Lynx.



Nemesis-Raumer mit Drohne

Drohne: auch Sidekick; ein beliebtes Extra in Action- und Ballerspielen. Habt Ihr die Dinger eingesammelt, bleiben sie als Schutzschild oder freischwebendes Zusatzgeschütz immer in Eurer Nähe. Habt Ihr die Luxusausgabe der Drohnen (z.B. in den "R-Type"-Spielen) könnt Ihr sie über Knopfdruck an- und abkoppeln, teilweis (in "Musha Aleste" oder "Last Resort") gar frei anordnen.

E

Endgegner: auch Obermotz; es gibt praktisch kein Actionspiel oder Jump'n'Run ohne Endgegner am Ende eines Levels. Ein Endgegner zeichnet sich in der Regel durch beeindruckende Größe und besonders brutale Angriffsmethoden aus und bewacht den Eingang zum nächsten Level. Die wohl berühmtesten Endgegner der Videospielgeschichte findet Ihr in Irems "R-Type"-Automaten. Ist ein Endgegner menschlicher oder tierischer Natur, bezeichnet man es als Endmonster.

Fortsetzung im Heft 9/92

Game Gear plus
inkl. Sonic, Netzteil DM 349,–
TV-Tuner DM 199,–

MASTER SYSTEM

Sagaia (Darius II)	DM 99,95
Ms. Pac-Man	DM 89,95
Shadow of the Beast	DM 109,95
Ninja Gaiden	DM 99,95
Asterix	DM 99,95
Golfamania	DM 89,95
Indiana Jones	DM 99,95
Mickey Mouse	DM 99,95
Popolous	DM 109,95
Sonic	DM 99,95
Summer Games	DM 79,95
Prince of Persia	DM 99,95
S. Monaco Grand Prix II	DM 89,95
Great Football	DM 29,95
Champions of Europe	DM 119,95
Wimbledon	DM 109,95





Das Sport-Ereignis des Jahres! Olympic Gold von U.S.Gold mit sieben olympischen Disziplinen: 100-Meter-Lauf, Bogenschießen, Schwimmen, 100-Meter-Hürden, Turmspringen, Hammerwerfen und Stabhochsprung. Für 1 - 4 Spieler. Mit Eröffnungs- und Schlußfeier, Medaillenverleihung und allem drum und dran. Barcelona für zuhause! Gleich bestellen!

Master System	Mega Drive	Game Gear
DM 119,95	DM 129,95	DM 89,95

GAME GEAR

Sonic	DM 79,95
Donald Duck	DM 79,95
Mickey Mouse	DM 79,95
Super Kick Off	DM 89,95
Frogger	DM 59,95
AX Battler	DM 69,95
Fantasy Zone	DM 79,95
Master Gear Conv.	DM 49,95

MEGA DRIVE

Super Hydlide	DM 119,95
Galaxy Force II	DM 119,95
Kid Chameleon	DM 119,95
F-22 Interceptor	DM 119,95
Donald Duck	DM 119,95
Sonic	DM 119,95
Shining in the Darkness	DM 149,95
Ice Hockey	DM 129,95
Joe Montana II	DM 129,95

Master System
inkl. Sonic, Alex und zwei Pads DM 199,–

SEGA-Power mit super Service!

Zu den SEGA-Spezialisten der "Ersten Stunde" kann sich das Gütersloher Versandunternehmen KORONA-SOFT zählen, dessen Angebot alle veröffentlichten Titel für die drei SEGA-Videospielsysteme umfaßt. Neuheiten und Spezialangebote sowie die sehr guten Serviceleistungen sind bei den SEGA-Spielern bekannt und beliebt.

Seit 6 Jahren setzt man bei KORONA-SOFT auf die reichhaltige Spielepalette, die für das SEGA MASTER, das SEGA MEGA DRIVE und den SEGA GAME GEAR angeboten wird. Und das Wichtigste: Alle lieferbaren Titel sind ständig am Lager. Das umfassende Servicepaket und das Komplettangebot, das KORONA-SOFT bietet, ist für die Kunden so vorteilhaft, daß diese sich regelmäßig bei KORONA-SOFT mit neuen Spielen eindecken.

Besonders interessant ist für viele auch die Möglichkeit, im Laden in Gütersloh neue Spiele auszuprobieren und anzutesten. Schließlich weiß man gern, ob eine Neuerscheinung auch hält, was sie verspricht. Gut, daß es da Zeitschriften wie die VIDEO GAMES gibt, in denen sich jeder, der keine Möglichkeit zum Antesten hat, über die Qualität und den Inhalt der neuesten SEGA-Titel gut informieren kann.



Im Videospiel-Center kann getestet werden.

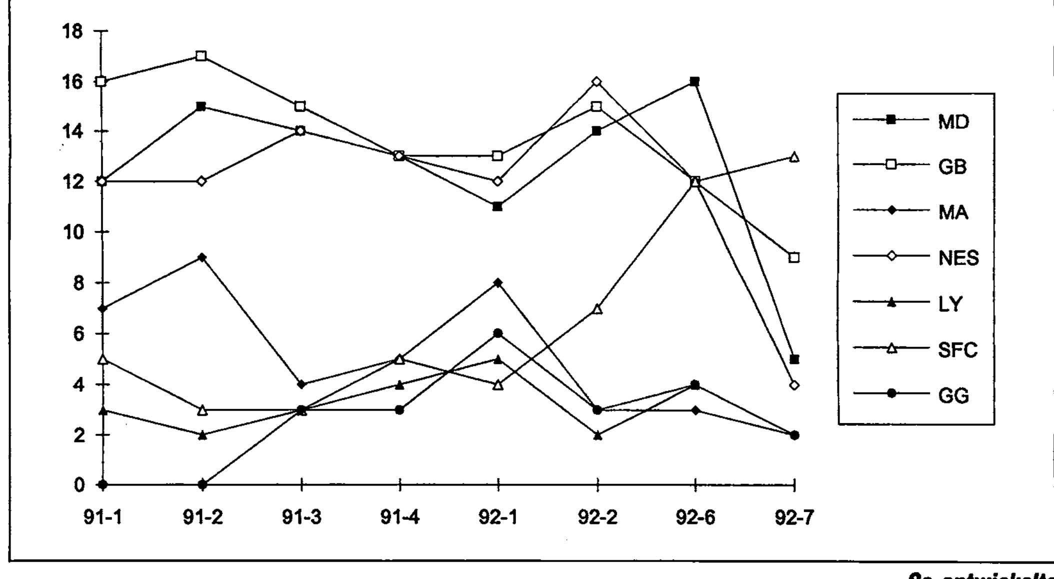
Bestell-Coupon / Tel: 05241 - 1828

Versandkosten: Inland NN + 6,– DM oder Scheck + 6,– DM, Ausland nur EC–Scheck/ Bar/Postanweisung + 12 ,– DM. Ab 100,– DM Versandkosten frei.	Hiermit bestelle ich folgende Spiele: System: Preis
Name: ______	______
Straße: ______	______
PLZ/Ort: ______	______
Telefon: ______	______
Alter: ______	______

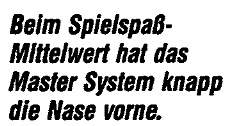
Sofort auf eine Postkarte und an KORONA–SOFT, Carl-Bertelsmann-Str. 53, 4830 Gütersloh!



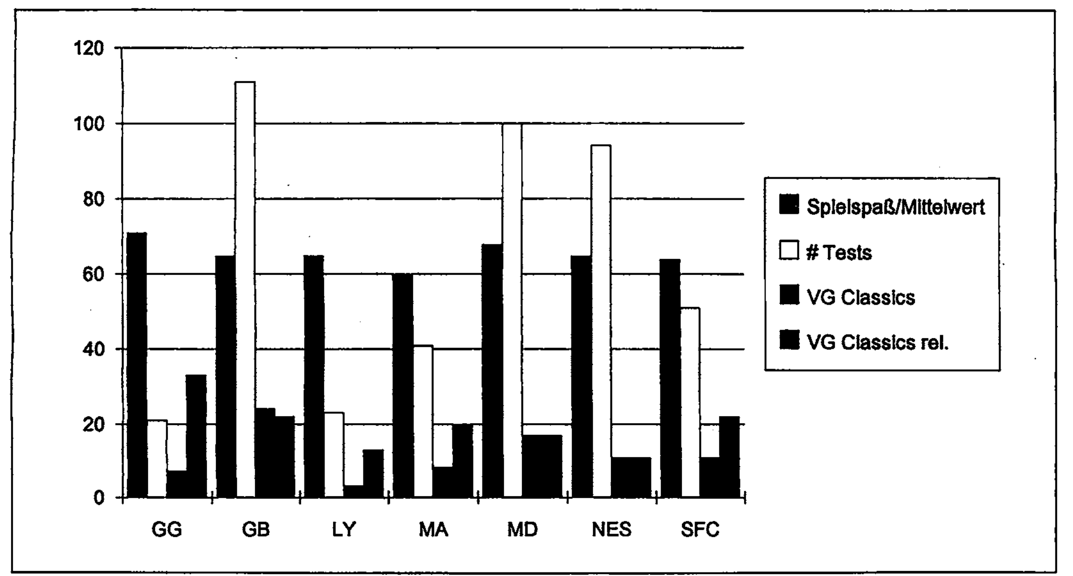
458 Tests, 1832 Wertungen und 1000 Stunden harte Testarbeit stecken im Gesamtwerk *VIDEO GAMES*. Den Wertungsdatenberg nehmen wir hier noch einmal unter die Lupe — und bieten Euch gleichzeitig eine Aufstellung aller bisher getesteten Spiele.



So entwickelte sich die Testmenge pro System

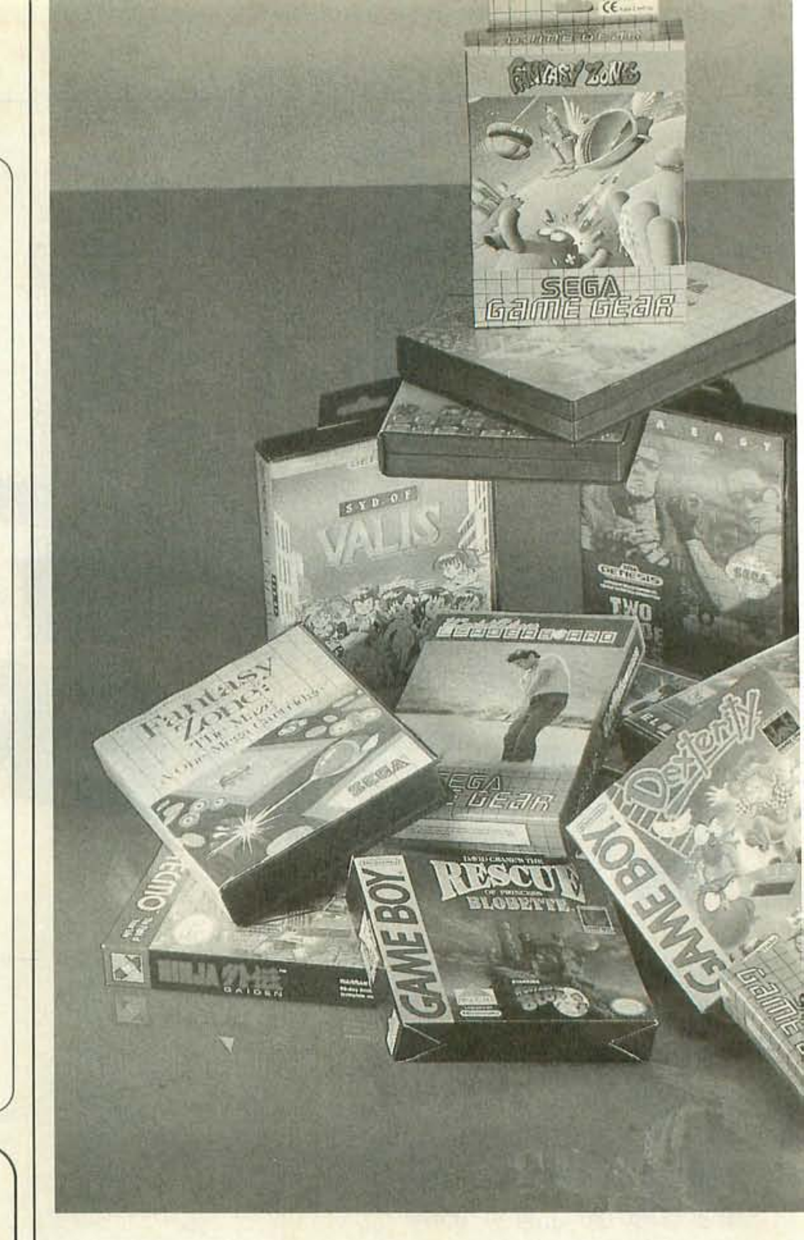


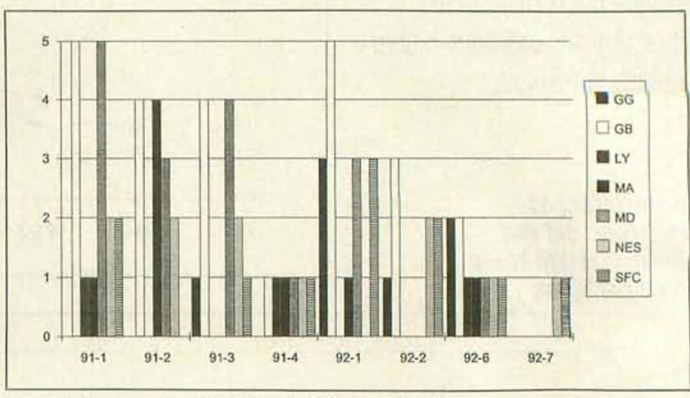
Beim Spielspaß-Mittelwert hat das Master System knapp die Nase vorne.



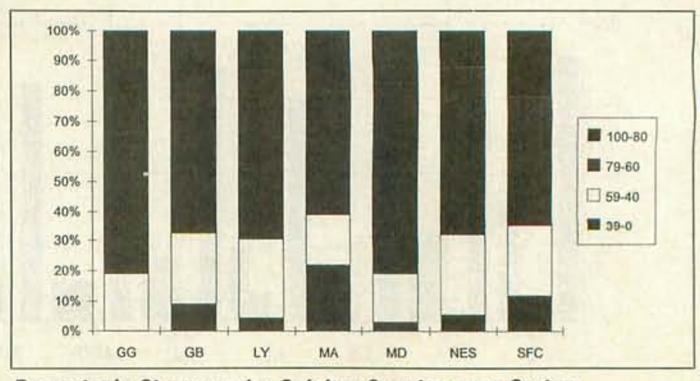
Zu Beginn berechneten wir für jedes Konsolensystem einen *Spielspaß-Mittelwert* — nach folgendem Schema: Alle Spielspaßwerte für einen Konsolentyp wurden addiert und durch die Anzahl der Tests dividiert. Interessant ist die Tatsache, daß alle Systeme ziemlich gleichauf liegen, da kein System über eine grundsätzlich bessere oder schlechtere Spielebibliothek verfügt: Interessanterweise hat das Game Gear knapp die Nase vorne: Obwohl nicht viele Titel erschienen, sind die meisten von hoher Qualität. Auf dem zweiten Platz folgt das Mega Drive.

INSERENTENVERZEICHNIS

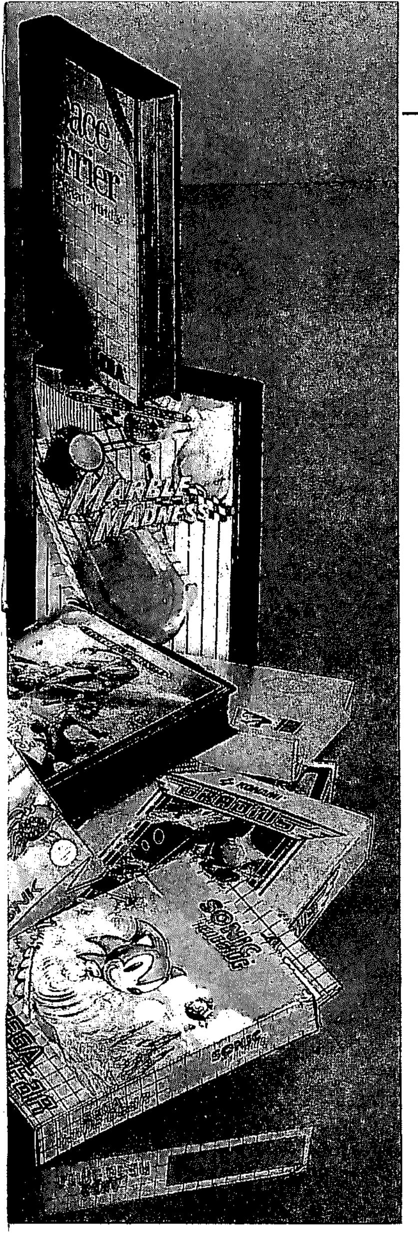




Zum Jahreswechsel gab's ein Classic-Hoch



Prozentuale Streuung der Spielspaßwertung pro System



Die weiteren System liegen gleichauf. Nur das Master System hinkt etwas hinterher.

Bei der *Anzahl der Tests* liegen drei Systeme an der Spitze: Game Boy, Mega Drive und NES. Stark aufgeholt hat die (Noch-)Import-Konsole Super Famicom, dessen Deutschlandstart näher rückt. In Sachen Quantität bleiben Game Gear, Lynx und Master System zurück. Die Masse sagt jedoch nichts aus über die Klasse.

Unser Balken zum Thema *VG Classics* ist vielleicht der wichtigste. Denn wer nicht gerade beerbt worden ist, leistet sich nur wenige Titel — logischerweise die Besten. Gameboy und Mega Drive haben bisher die meisten Auszeichnungen eingesackt, Lynx- und Game-Gear-Spiele erhielten jedoch nur selten die begehrte Auszeichnung. Natürlich hängt die Anzahl der Classics eng mit der Anzahl der getesteten Module zusammen.

Diese Tatsache berücksichtigten wir unter *VG Classics relativ*: Soviele Classics entfallen durchschnittlich auf 100 Tests. Da wir bisher genau 100 Mega-Drive-Spiele unter die Lupe nahmen, ist der entsprechende Wert mit dem des "VG Classic"-Balkens identisch. Game Gear, Lynx, NES und Super Nintendo zeigen hingegen höhere Werte. Besonders auffällig ist das Master System, das im Gegensatz zur Spielspaß-Mittelwert hier einen hohen Wert erzielt. Wie sich dieses Phänomen erklären läßt, wird sich in einer weiteren Statistik deutlich zeigen.

DER SPIELSPASS UNTER DER LUPE

In diesem Diagramm läßt sich der Modulnachschub über die letzten eineinhalb Jahre hinweg verfolgen. Da wir aber z.B. nicht alle Japan-Importe für den Gameboy testen, ist diese Aufstellung mit Vorsicht zu interpretieren. Welche Kriterien wir bei der Spieleauswahl verwenden, könnt Ihr übrigens in der Rubrik "So testen wir" nachlesen. Trotzdem sind einige Tendenzen klar zu erkennen. Der deutsche Markt ist eine Zweiklassengesellschaft: Die marktführenden Konsolen Mega Drive, Gameboy und NES einerseits, die Alternativen Master System, Lynx und Game Gear abgeschlagen auf der anderen Seite. Das Super Nintendo (SFC) nimmt als Import-Konsole eine Sonderstellung ein; ab 1992 ist ein steigender Trend zu erkennen. Schaut Euch an, in welchem Zeitraum wieviele Module erschienen und zieht daraus Eure eigenen Schlüsse. Hübsch zu sehen ist zumindest das gefürchtete Sommerloch. Für fast alle Systeme gabs es hier nur wenige Neuerscheinungen.

Die hier dargestellte Verteilung bezieht sich wiederum auf 100 Spielspaßwertungen. Hier löst sich das "Master System Rätsel". Sowohl im Bereich der miesen Spiele als auch bei den Classics hat dieses System ziemlich viele Titel zu bieten. Auch wenn die schlechten Titel den durchschnittlichen Spielspaß drücken, ist die Classic-Dichte gleich, wenn nicht sogar höher als bei den anderen Systemen. Ähnlich ist die Situation beim Super Nintendo: Viele Titel liegen im Hui- und Pfuibereich. Game Gear- und Mega Drive-Besitzer erwarten jedoch die wenigsten bösen Überraschungen.

1991 war die Classic-Dichte (nicht Gesamtanzahl!) noch höher als in diesem Jahr. Unter anderem ist deutlich zu erkennen, daß die Classics um Neujahr besonders häufig vergeben wurden. Die Entwicklung von da an läßt sich als "linear in Richtung Sommerloch fallend " bezeichnen.

SPIELEN OHNE ENDE ?

MIETEN MACHTS MÖGLICH !

Bei SOFT & SOUND kann man die neuesten Computerspiele (Original mit Anleitung) einfach mieten*.



Deshalb zu Hause testen und dann neu und originalverpackt bei SOFT & SOUND kaufen. ...Oder einfach zurückgeben.

WIR VERMIETEN COMPUTERSPIELE

Für AMIGA · ATARI · IBM · C64 · GAMEBOY · GAMEGEAR · MEGADRIVE · SEGA KONSOLEN

Hardware

AMIGA 500 Speicherwerweiterung

- auf 2.5 MB	222,– DM
- auf 2.5 MB mit Uhr	248,– DM
- auf 1 MB	59,– DM
- auf 1 MB mit Uhr	69,– DM
- ext. Laufwerk 3.5	159,- DM
Soundblaster 2.0 dt. Version	**279,– DM**
- mit CMS CHIPS	333,– DM
Soundblaster pro 3 dt. Version	**498,– DM**
- mit Windows 3.1	579,– DM
Adlib compatible Soundkarte	**129,– DM**

SOFT & SOUND - PARTNER IN ÖSTERREICH • SCHWEIZ und NIEDERLANDE GESUCHT

GET THE POWER "BI TURBO SYSTEM!" für AMIGA 500 und 2000

- TURBO-Karten mit 68020er Prozessor (bis 3fache Geschwindigkeit	nur 399,– DM
- COPROZESSOR 68882 (20 MHz) bis 10fache Geschwindigk. zum Nachrüsten	nur 179,– DM
- TURBO SYSTEM mit RED BARON	nur 477,– DM
- TURBO SYSTEM mit COPROZESSOR 68882	nur 577,– DM
- TURBO SYSTEM mit COPROZESSOR 68882 und RED BARON	nur 655,– DM

... AUCH WIR STECKEN AB SOFORT KEINE MARK MEHR IN DIE WERBUNG!

Fragen Sie deshalb Ihren nächsten Soft & Sound-Partner nach den neuesten Preisen und Angeboten zum: Mieten und/oder Direkt-Kauf oder rufen Sie uns an.

AKTUELL: MEGA DRIVE oder GAME GEAR: 2 TAGE SPIELEN ... ... NUR 1x BEZAHLEN – Preise von heute bis morgen! –

Druckfehler + Preisirrtümer vorbehalten, alte Preislisten verlieren ihre Gültigkeit, nicht alle Artikel oder Angebote sind in jeder Filiale erhältlich.

Hier finden Sie SOFT & SOUND in ganz Deutschland:

W-1000 Berlin 45,Osdorfer Str. 13, Telefon auf Anfrage • **O-1034 Berlin**,Boxhagener Str.23,Tel.: Ost-Berlin/5892067 • **O-1071 Berlin**, Rohdenbergstr.6/Ecke Schönhauser Allee,Telefon auf Anfrage • **O-1330 Schwedt/Oder**,Ringstr. 8, Tel.:0037/3725/31620 • **W-2000 Hamburg 76**, Beethovenstr.57,Tel.:040/224633 • **2000 W-Hamburg**, Beim Schlump 21,Tel.: 040/458115 • **2820 W-Bremen 71**,Fresenbergstr. 54,Tel.:0421/607404 • **W-2300 Kiel**,Sternstr.18 (am Wilhelmplatz),Tel.:0431/970046 • **O-3014 Magdeburg**,Braunschweiger Str.104, • **W-3100 Celle**,Im Kreise16, Tel.:05141/214411 • **W-3300 Braunschweig**, Holwedestr.10,Tel.:0531/508231 • **O-3300 Schönebeck**,Ahornstr.11,Telefon auf Anfrage **W-3343 Wolfenbüttel**, Heimatstättenweg 23, Tel.:05331/61820 • **W-4000 Düsseldorf 30**, Gneisenaustr.1,Tel.:0211/4910187 • **W-4040 Neuss**, Hamtorstr. 20,Tel.:02131/278967 • **W-4050 Mönchengladbach**,Neusser Str.210,Tel.:02161/601556 • **W-4100 Duisburg 1**, Ulrichstr.2-4, Tel.:0203/21084 • **W-4250 Bottrop 1**,EssenerStr. 6,Tel.:02041/21973 • **W-4290 Bocholt**, Nordwall 13,Tel.: 02871/184123 • **W-4300 Essen1**, MoltkeStr.36,Tel.:0201/207629 • **W-4330 Mülheim**, Delle 47,Tel.: 0208/390370 • **W-4350 Recklinghausen**, Dortmunder Str.31, Telefon auf Anfrage • **W-4400 Münster**,Ferdinandstr.8,Tel.:0251/278515 • **W-4440 Rheine**,Auf dem Thie 8, Tel.: 05971/2219 • **W-4500 Osnabrück**, Petersburger Wall 17,Tel.:0541/586809 • **W-4630 Bochum**,Hemer Str.383,Tel.:0234/531018 • **W-4690 Herne**, Hauptstr.178,Tel.:02325/53643 **W-4800 Bielefeld**,Schloßhofstr.1,Tel.:0521/138033 • **W-5000 Köln 1**,Von-Werth-Str.20-22, Tel.:0221/121806 • **W-5000 Köln 41**,Gottesweg 149, Tel.: 0221/446499 • **W-5400 Koblenz**,MarkenbildchenWeg 24,Tel.:0261/31848 • **W-5500 Trier**,Zuckerbergstr.21,Tel.:0651/40532 **W-5600 Wuppertal**,Friedrich-Engels-Allee296,Tel.:0202/81118 • **W-5787 Olsberg**, Bahnhofstr.19,Tel.:02962/6753 • **W-5800 Hagen**, Bergischer Ring 5,Tel.:02331/26774 • **W-5840 Schwerte**,Friedenstr. 2, Tel.: 02304/2813• **W-Iserlohn1**, Hans-Böckler-Str. 36, Telefon auf Anfrage • **W-5880 Lüdenscheid**, Forum am Sternplatz2, Tel.:02351/21900 • **W-6000 Frankfurt a.M.**,Wielandstr.25,Tel.:069/590180 **W-6100 Darmstadt**,Holzhofallee 1a,Tel.:06151/318755**W-6300 Gießen**, Bahnhofstr. 6, Tel.:0641/71967 • **6348 W-Herborn**,Westerwaldstr. 4, Tel.:02772/41332 • **6360 Friedberg**, Kaiserstr. 201,Tel.:06031/61917 • **W-6500 Mainz 1**,Kirschgarten6,Tel.:06131/237665 • **W-6600 Saarbrücken**, Stengelstr.8,Tel.:0681/582771 • **W-6650 Homburg**,Karlsbergstr.16,Tel.:06841/15142 • **W-6670 St. Ingbert**,Ludwig Str. 14,Tel.:06894/382850 **W-6680 Neunkirchen**,Bahnhofstr.13, Tel.: auf Anfrage • **W-6733 Hassloch**,Langgasse52,Tel.:06324/2092 • **W-6800 Mannheim**, Jungbuschstr.3/Ecke Luisenring,Tel.:0621/101203 • **O-7033 Leipzig**,Dreilindenstr.17,Tel.:0037/41/4787781 • **W-7500 Karlsruhe 1**, Lessingstr.5, Tel.:0721/853360 **W-7800 Freiburg**, Lehener Str. 24, Telefon auf Anfrage • **W-7850 Lörrach**, Kreuzstr. 104, Tel.:07621/49690 • **W-8000 München**, Ringeisenstr.8, Tel.:089/533716 • **W-8134 Pöcking**, Schloßberg 2, (Im Bahnhof Possenhofen), Tel.: 08157/4088 •**W-8360 Deggendorf**, Metzgergasse 5, Tel.: 0991/30376 • **W-8500 Nürnberg**, Findelwiesenstr.37, Tel.:0911/467744 • **W-8900 Augsburg**,Heini-Dittmar-Str. 17,Tel.:0821/581993 **W-8960 Kempten**, Kronenstr.33,Tel.:0831/17762 • **O-9102 Limbach-Oberfrohna**, Querstr. 15, Telefon auf Anfrage

SOFT & SOUND Versandzentrale, Rethelstr. 130, 4000 Düsseldorf 30,Tel.:0211/633006

*Verleih auch an Kinder und Jugendliche (mit Zustimmung der Erziehungsberechtigten). Der Verleih von Spielen per Post ist leider nicht möglich!

Wenn auch Sie ein SOFT & SOUND Geschäft in Ihrer Stadt eröffnen möchten, rufen Sie uns an: Telefon: 0211/63 30 06

DAS GROSSE FRESSEN

TAZ-MANIA

Taz, der tasmanische Teufel, ist ein ungeduldiger und verfressener Geselle. Seit er von der Legende des gigantischen tasmanischen Seevogels Wind bekommen hat, schwebt ihm nur noch ein Ziel vor Augen: Aus dem riesigen Ei des Federtiers ein Omelett zu braten. In der Rolle des Teufelskerls könnt Ihr springen und mit Wirbelwindattacken Gegner aus dem Weg räumen — verschiedene Extras verschaffen Euch für kurze Zeit noch andere Handlungsmöglichkeiten. Doch der Weg bis zum Nest des Giganten ist lang und beschwerlich. Im Ödland lauern Treibsandlöcher und Wasserfontänen — aggressive Steinmonster dienen bei vorsichtiger Annäherung als Treppe. Habt Ihr die Einöde hinter Euch gelassen, werdet Ihr in der Fabrik von übergroßen Kolben und Propellern in die Mangel genommen. Buschratten und fleischfressende Pflanzen schnappen und schießen im Dschungel-Level auf Euch. Rutschig geht's im Eisland zu: Fallt Ihr ins frostige Wasser wird Taz vorübergehend eingefroren. Ähnlich "Donald Duck — Quackshot" müßt Ihr im nächsten Abschnitt einen Grubenwagen durch schmale Gänge und über klaffende Abgründe einer verlassenen Mine manövrieren. Nach Erklimmen der Azteken-Ruinen, wo zappelige Fledermäuse und flammenspuckende Drachenköpfe hausen, liegt das Nest von "Mama"-Seevogel vor Euch. Aber welche werdende Mutter gibt gerne ihren anstehenden Nachwuchs auf?

Verfressen wie Taz nunmal ist, schluckt er restlos alles, was ihm in die Quere kommt. Während Tiefkühlfisch, Brathuhn, Früchteplatten und Wasserbehälter Energie spenden, schlagen Bomben und ominöse Weizensäcke dem Allesfresser auf den abgehärteten Magen. Pepperoni verschaffen ihm feurigen Mundgeruch, der sogar die Steinmonster zur Kapitulation zwingt. Damit Ihr nicht nach jedem Ableben wieder am Anfang des jeweiligen Abschnitts beginnen müßt, strecken kleine Taz-Statuen bei Berührung einen Arm gen Himmel und markieren so den neuen Ausgangspunkt.



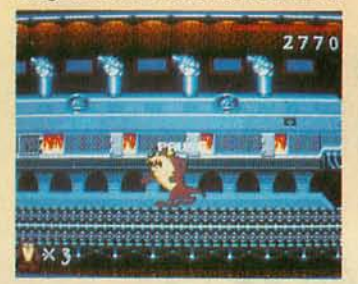
Die Drachenköpfe haben einen heißen Atem



Bomben sind selbst für Taz' Magen zu schwer zum Verdauen



Mit Hilfe der Kiste kommt Ihr auf die Plattform



Am Ofen in der Fabrik verbrennt Ihr Euch leicht das Fell

geht so

Die Rabauken der Tiny-Toons-Gilde genießen bei mir ein hohes Ansehen. Logischerweise verspürte ich bei Eintreffen des "Taz-Mania"-Moduls ein spielfreudiges Kribbeln in den Joypad-Fingern. Leider versetzte mich das was ich auf dem Monitor erblickte schnell wieder auf den Boden der bitteren Videospielrealität: Das Level-Design von "Taz-Mania" ist lieblos und an vielen Stellen unfair. Grobe Animationsphasen (vor allem bei den primitiven End- und Zwischengegnern) können auch mit Lachmuskel-anregenden Zusatz-Comics (wenn Taz z.B. ein Extraleben-Portrait aufhebt) nicht über die schlampige Umsetzung des Cartoon-Hits hinwegtäuschen. Ein Pluspunkt sind die abgedrehten Soundeffekte: Feinde marschieren z.B. mit unterschiedlichen Kurzmelodien ins Spielgeschehen und allein drei verschiedene Slapstick-Klänge vertonen Taz' Landung nach einem Sprung. Wenn Ihr auf viel Show steht und mit (leider) zurückgebliebenem Spielwitz leben könnt, ist Sega's "Taz-Mania" trotzdem einen Ausflug ins Toon-Land wert. Wer allerdings mit Sonic- oder Mikkey-Mouse-Niveau rechnet, wird enttäuscht nach wenigen Stunden das Joypad beiseitelegen.

MICHAEL PAUL

TAZMANIA
MEGA DRIVE

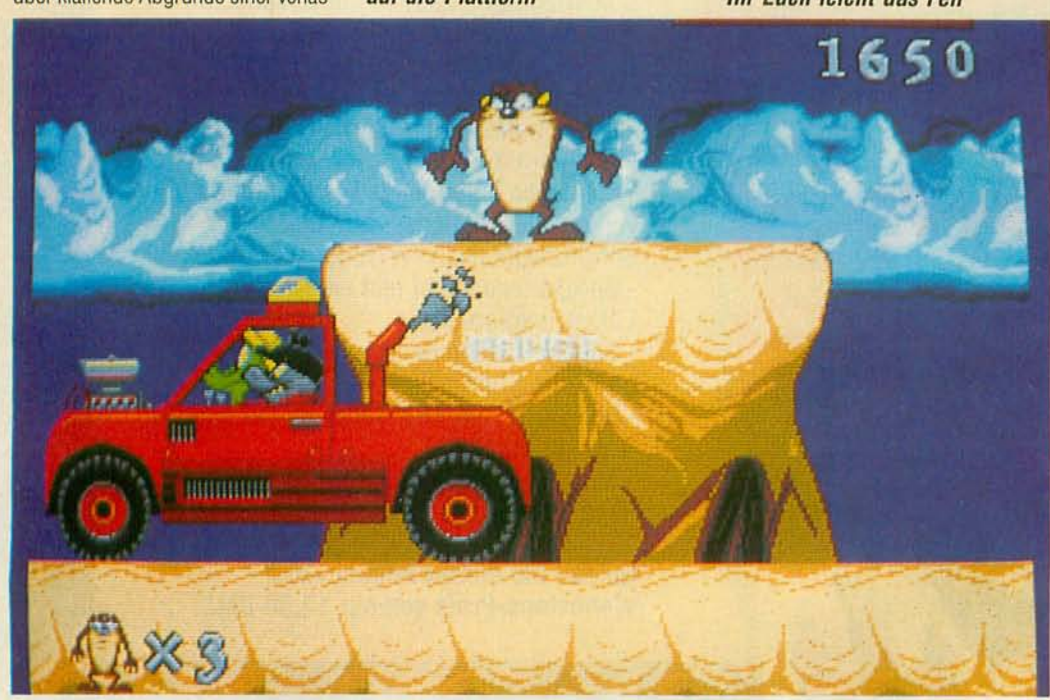
SPIELETYP: 

HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: Theo Kranz

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 110 Mark

50% GRAFIK
57% MUSIK
63% SOUNDEFFEKTE
59% SPIELSPASS



Dem ersten Endgegner müßt Ihr das Auto demolieren: Gezielte Sprünge zertrümmern das Führerhaus





Der "exotische" Blickwinkel schafft Übersicht

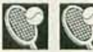
Neben "Bulls vs Lakers" von Electronic Arts dürft Ihr diesen Monat auch in "David Robinson's Supreme Court" auf Korbjagd gehen. Mit Eurem Team nehmt Ihr an einem Turnier teil oder bestreitet einzelne Spiele. Eine "Role Play"-Option beschränkt Euch auf einen einzigen Akteur, den Ihr permanent steuert — über die C-Taste fordert Ihr Pässe von Euren Kollegen an. Freiwürfe erfordern genaues Timing: Ein Indikator läuft seitwärts über den Korb, ein gefühlvoller Knopfdruck im passenden Moment befördert den Ball ins Ziel. In einer Auszeit werft Ihr einen Blick auf den Zustand Eurer Mannen'; rechtzeitiges Auswechseln bewahrt sie vor der Erschöpfung.

"Supreme Court" scrollt diagonal. Der Bildschirm ist in zwei Abschnitte unterteilt. Sobald das ballführende Team die Mittellinie passiert hat, wird automatisch auf die andere Hälfte des Spielfelds umgeblendet.



Die Spielfeldperspektive ist gewöhnungsbedürftig, hat aber auch einen Vorteil: Durch das Umschalten wird immer "nach oben" auf den Korb gespielt. Überhaupt kommt aufgrund des Diagonal-Scrolling mehr Übersicht auf — undurchschaubare Rangeleien und Pulks konnte ich nicht entdecken. Leider ist's nicht möglich zu zweit in einem Team aufzulaufen. Außerdem sind vier Mannschaften auf Dauer zu wenig, auch wenn ein kompetenter "Role Player" im All-Star-Team mitmischen darf. Mir persönlich gefällt "Supreme Court" trotzdem einen kleinen Tick besser als "Bulls vs Lakers". Im Gegensatz zum Konkurrenzprodukt trumpft hier die Spielbarkeit auf, die "Grundausstattung" läßt jedoch zu wünschen übrig. ***MICHAEL PAUL***

SUPREME COURT BASKETBALL
MEGA DRIVE

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: Galaxy

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: 2 Spielvarianten, 3 Schwierigkeitsgrade, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 110 Mark

60% GRAFIK
47% MUSIK
54% SOUNDEFFEKTE
62% SPIELSPASS

DER WEG IST DAS ZIEL
GALAXY FORCE 2



Trotz 3-D-Scrolling kein Geschwindigkeitsrausch

Planetenrettung steht wieder einmal auf der Tagesordnung: Die "Galaxy Force"-Umgebung präsentiert sich in 3 D, Ihr seht Euren Weltraumgleiter von hinten und die feindlichen Objekte kommen aus der Tiefe des Kampfbildschirms auf Euch zugezoomt. Jeder der sechs Level ist zweigeteilt: Erst absolviert Ihr einen ausgedehnten Tiefflugangriff über die Planetenoberfläche, danach saust Ihr durch einen rechteckigen Korridor. Zwei Waffensysteme stehen Euch zur Verfügung: ein Doppelschuß, der auf Wunsch arretiert wird sowie zielsuchende Raketen. Feindliche Treffer schlucken Euer Schutzschild und Eure Energiereserven — sind letztere aufgebraucht, ist die nächste Kollision für Euch fatal. Erst wenn Ihr eine bestimmte Anzahl von Feinden vom Bildschirm geputzt habt, spendiert Euch ein Versorgungsraumschiff zusätzliche Energie.

na ja

Dem eigenen Raumschiff über die gesamte Spieldistanz in die Düsen zu schauen, langweilt spätestens nach dem dritten Level. Die quergestreifte Umgebung, die den 3-D-Effekt "simuliert", ist selbst bei voller Beschleunigung noch zu lahm, um galaktisches Geschwindigkeits-Feeling aufkommen zu lassen. Zwei Pluspunkte lassen sich bei genauem Hinsehen (und -hören) doch entdecken: Die Planeten im Hintergrund sind schön anzuschauen und in den Tunnels wird Euch durch verständliche Sprachausgabe mitgeteilt, in welche Richtung sich die nächste Kurve windet. Wer sich unbedingt eine "Die-Feinde-zoomen-auf-mich-zu"-Ballerei in seinen Modulschacht stopfen möchte, ist mit "Burning Force" weit besser bedient. ***JAN BARYSCH***

GALAXY FORCE 2
MEGA DRIVE

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Soundmenü, Levelanwahl, 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 110 Mark

47% GRAFIK
29% MUSIK
21% SOUNDEFFEKTE
29% SPIELSPASS

DER BRASILIANISCHE PATE

SUPER MONACO GP 2

Ein neuer Soloteilnehmer am Konsolenrennsport geht an den Start: Bei "Ayrton Senna's Super Monaco GP 2" sitzt Ihr hinterm Steuer des Formel-1-Boliden und seht die Strecke perspektivisch auf Euch zukommen. Über der Piste ist ein großer Rückspiegel angebracht, in dem Ihr das Feld hinter Euch genau überblicken könnt. Schaltung und Steuerung werden vor dem Start festgelegt. Zwischenbilder und Sprache von und mit Ayrton Senna wurden zuhauf in das Modul gepackt. Außer dem Trainingsmodus könnt Ihr "Senna's Grand Prix" und eine Weltmeisterschaft anwählen. In "Senna's Grand Prix" stellt Euch der Formel-1-Pilot seine Lieblingsstrecken persönlich vor, ehe Ihr Euch in den Wagen zwängt und einige Runden auf den Kursen fahrt. Im Weltmeisterschaftsmodus könnt Ihr bei Bedarf erst ein paar Aufwärmrunden auf der unbekannten Strecke drehen, um die Straßenverhältnisse selbst kennzulernen. Danach geht es in einer Qualifikationsrunde um gute Rundenzeiten und damit um eine Startposition in dem 16 Teilnehmer umfassenden Feld. Verursacht Ihr einen Crash, verliert Ihr dabei nur Geschwindigkeit und seht die Computerrenner an Euch vorbeiziehen. Eine kleine Besonderheit ist die Möglichkeit des Runterschaltens beim Automatikgetriebe. Dies wird mit dem Steuerkreuz realisiert. Im hektischen Renngetümmel schaltet Ihr teils versehentlich einen Gang runter und werdet sofort von den anderen Teilnehmern überholt. Könnt Ihr aus Zeit- oder Lustgründen nicht die ganze Weltmeisterschaft an einem Stück durcharbeiten, darf Eure Position im Rennklassement abgespeichert werden. In den "Options" könnt Ihr übrigens festlegen, ob Euch die Menüs auf Englisch oder auf Japanisch serviert werden..



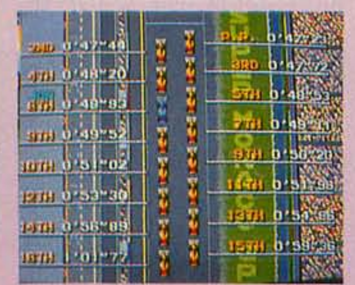
Außer Steuerung und Getriebe ist am Wagen nichts zu verändern



In der Aufwärmphase lernt Ihr die Streckenverhältnisse kennen



Ayrton Senna begleitet den Einsteiger durchs ganze Spiel



Die Zeit in der Vorrunde bestimmt Eure Startposition



Nicht nur dieses Element erinnert an den Vorgänger: Der Rückspiegel zeigt deutlich das Geschehen

gut

Rennspiele für nur einen Spieler zu programmieren, halte ich persönlich für eine Unsitte. Zu zweit macht's einfach doppelt so viel Spaß. Trotzdem ist Segas Rennspiel mit dem ewiglangen Namen ganz gut gelungen. Der Wagen folgt brav Euren Kommandos und auch das Geschwindigkeitsgefühl kommt ganz gut rüber. Grafisch bietet "Ayrton Sennas Super Monaco GP 2" die schönsten Scroll-Hintergründe im Mega-Drive-Rennzirkus. Auch in der Kategorie "bester Rückspiegel" führt die Raserei das Feld an. Die Motorengeräusche machen einen recht authentischen Eindruck und die Sprachausgabe läßt sogar einen brasilianischen Akzent erahnen. Das taktische Element (Sprit sparen, Reifen wechseln, Spoiler reparieren, etc.) fehlt komischerweise ganz. Ich zumindest erwarte mir von einem Rennspiel, an dem angeblich ein Profi mitgewirkt hat, gnadenlosen Rennrealismus. Und doch scheidet Ihr z. B. nur aus, wenn Ihr ein Hindernis am Fahrbahnrand frontal rammt. Wenn Ihr keinen Wert auf menschliche Mitfahrer legt und mit einer dem Vorgänger sehr ähnlichen Fortsetzung zufrieden seid, könnt Ihr auf dieses Modul der angehenden Oberklasse zurückgreifen. ***JAN BARYSCH***

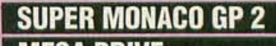
SUPER MONACO GP 2
MEGA DRIVE

SPIELETYP:

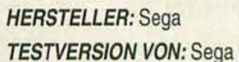
HERSTELLER: Sega
TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Soundmenü, 3 Spielvarianten, High-Score-Liste, Batterie

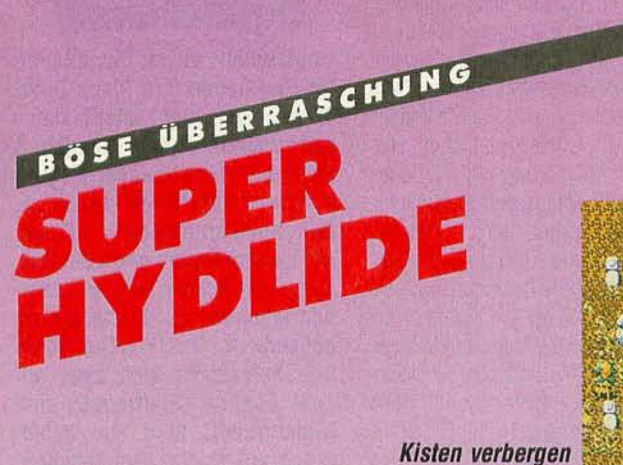
GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 110 Mark


63% GRAFIK


58% MUSIK


64% SOUNDEFFEKTE

69% SPIELSPASS



Super Hydlide" hat sich das populäre "Böse" für einen Besuch am nächsten Wochenende zum Tee angekündigt. Dies stürzt die Ratsversammlung des Märchenlandes in tiefe Verzweiflung und das Land in Aufruhr. Ihr, als Super Hydlide, werdet auserwählt, mal nach dem Rechten zu sehen.

Bevor Ihr in die Fantasiewelt eintaucht, gebt Ihr Euch einen Namen und Eure Wunschprofession ein: Krieger, Dieb, Priester oder Mönch. Habt Ihr die (vom Mega Drive ausgewürfelten) Werte akzeptiert, kann's losgehen: Euer Abenteuer beginnt in einer Stadt im Wald. Beim gemütlichen Einkaufsbummel durch die Stadt empfiehlt es sich, etwas Proviant, Waffen und Rüstung einzupacken. Verlaßt Ihr die Stadt, könnt Ihr die Ausrüstung dann sofort erproben. Ein wirklicher Held vertrimmt nur böse Monster, also Finger weg von den lieben Baumgeistern und den friedfertigen Schleimbatzen. Nur die naschhaften Kannibalen sind fürs erste zum Abschuß freigegeben. Sobald genügend Erfahrungspunkte gesammelt sind, könnt Ihr das Kloster besuchen. Hier werdet Ihr "befördert", und Eure Attribute steigen an. Alternativ könnt Ihr gesammelte Erfahrungspunkte auch in neue Zaubersprüche umsetzen. Habt Ihr Euch so richtig in Form gebracht, unternehmt Ihr ausführlichere Expeditionen. Die Landschaft zeigt sich Euch hierbei immer aus der Vogelperspektive. Außerdem müßt Ihr drauf achten, nicht zuviel mitzuschleppen, da Ihr sonst keine gefundenen Gegenstände mehr einsacken könnt. Zu wenig Proviant ist jedoch auch fatal, denn knurrt erst mal der Magen, geht es mit der Lebensenergie ganz rapide in den Keller. Am besten sucht Ihr abends ein Gasthaus auf, um Kräfte für den neuen Tag zu sammeln. Besonders wenn Ihr einen Dungeon durchstöbert und dabei den Oberwächter aufschreckt, braucht Ihr jeden Lebenspunkt. Geht Ihr aus der Konfrontation als Sieger hervor, entschädigt Euch ein wertvolles Artefakt für die Kämpfesmühe. Dank zahlreicher Tips aus der Bevölkerung findet Ihr immer neue Brutstätten des Bösen. Erst wenn diese Kräfte völlig vernichtet sind, herrscht wieder Frieden im Land der Feen. Alle Bildschirmtexte von Super Hydlide sind englisch, die Anleitung ist in Deutsch.



Kisten verbergen nützliche Gegenstände

In diesem Kloster wartet die Beförderungskommission

na ja

Vor mehr als einem Jahr war dieses Modul bereits als Import erhältlich. Damals schon war es nicht mehr auf dem neuesten Stand der Rollenspielentwicklung — jetzt zeigt sich das Alter natürlich noch deutlicher. Nur zwölf Zaubersprüche, 13 Monster und 20 Artefakte sind wenig, verglichen mit anderen Rollenspielen. Technisch steckt ebenfalls der Wurm drin: Sprecht Ihr mit Passanten, bekommt Ihr oft nur verstümmelte Texte zu lesen. Das Umblenden von Bild zu Bild dauert ebenfalls zu lange, und das gesamte Spieldesign wirkt unausgereift. Es ist zwar realistisch, daß jede Münze Gewicht hat; wenn es aber unmöglich wird, Geld zu sparen, weil das Gewicht jeden Tragebeutel sprengt, nervt solch Realitätsnähe. Auch das Monsterklopfen im Actionmodus ist langweilig. Wenn man ausreichend Frusttoleranz mitbringt, ist Super Hydlide spielbar, allerdings sind andere Rollenspieltitel besser.

STEPHAN ENGLHART



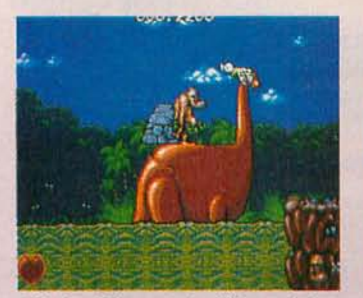
Auf der freien Wildbahn warten die Monsterhorden



URKOMISCH

CHUCK ROCK

Auch auf dem Mega Drive begibt sich der Höhlenmensch Chuck auf eine abenteuerliche Reise, um sein holdes Weib aus den Fängen eines Unholds zu befreien. Sein Weg führt ihn durch steinzeitliche Landschaften, über Land und unter Wasser, durch vulkanische Höhlen, Eiszeiten und sogar durch einen ausgewachsenen Saurier — grafisch ist's als gnadenloser Angriff auf die Lachmuskeln angelegt. Die Level sind gespickt mit Urviechern aller Arten und Größen. In altbekannter Jump 'n'Run-Manier wird überwiegend von links nach rechts gelaufen und gesprungen. Manchmal bieten sich auch einige Urtiere als Transportunternehmer an. Ein freundliches Minimammut nießt (!) Euch beispielsweise in der ausgehenden Eiszeit auf die nächste Plattform. Versperrt Euch ein Feind den Weg, schubst Ihr ihn vorzugsweise durch "Bauchausstrecken" von der Plattform. Steinwürfe und eingesprungene Fußtritte erfüllen jedoch denselben Zweck. Nach jedem Level wartet ein urzeitgemäßer Endgegner auf Euch der jedesmal eine andere Taktik von Euch erwartet. Mal ist's ein Mammut, das Euch mit Schneebällen traktiert, mal gilt es einen Unterwassersaurier fertigzumachen. Wie Ihr allerdings den Unhold dazu bewegt, Eure Angebetete freizulassen, wird nicht verraten; macht Euch auf einen Gag gefaßt! Extras gibt's kaum: Herumliegende Nahrungsmittel bringen Punkte aufs Konto, umherspringende Herzchen frischen Eure Lebensgeister auf. Ab und zu wird sogar etwas Denkarbeit von Chuck verlangt (wie komm ich bloß auf die Plattform mit dem Herz?). Fühlt sich der Held vernachlässigt, tut er, was der wohlerzogene Höhlenmenschen so tut, wenn er sich unbeobachtet fühlt: Er läßt die Zunge baumeln oder kratzt sich am Hinterteil.



Mit der Dinosaurierfähre wird ans andere Ufer übergesetzt



Durch das Sauriersterben habt Ihr keineswegs weniger Gegner



In der Eiszeit geht's rutschig zu



So ein Stein ist ein prima Helm



Unglaublich witzig: Ein animierter Gag-Comic fürs Mega Drive. Wäre "Witzspiel" nicht schon seit "Parodius" oder "Toejam & Earl" ein feststehender Begriff, könnte "Chuck Rock" locker als Definitionsgrundlage dienen. Mit der Animation und dem Aussehen der Sprites wird ein wahrlich urkomisches Witzfeuerwerk abgebrannt. Das Parallax-Scrolling beschränkt sich zwar auf zwei Ebenen (Plattformen und Hintergrund), aber wer achtet schon auf solche Kleinigkeiten, wenn ihm vor Lachen die Tränen in den Augen stehen. Auf dem Mega Drive wurde realisiert, was auf dem Master System fehlt: steinzeitlicher Hintergrund (schön bunt) und zum Spielwitz passende Musik. Vom Vorspann abgesehen wird Euch in jedem Level ein neues fetziges Musikstück vorgesetzt. Die einzigen vor dem Spiel anwählbaren Optionen sind "Musik aus" und "Soundeffekte aus" — völlig unnötigerweise; ohne den tollen Sound geht viel Spielwitz verloren. Die Steuerung hat auf dem Mega Drive den müden Charakter der 8-Bit-Konsole verloren. Dieses humorvolle Jump'n'Run ist inhaltlich und technisch zwar kein Meilenstein seiner Zunft, sollte aber trotzdem in keiner Mega-Drive-Sammlung fehlen. ***JAN BARYSCH***

CHUCK ROCK
MEGA DRIVE

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Virgin
TESTVERSION VON: Virgin

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 120 Mark

77% GRAFIK
78% MUSIK
65% SOUNDEFFEKTE
79% SPIELSPASS



Chuck Rock ist das lustigste Spiel fürs Mega Drive

MIT LEICHTER VERSPÄTUNG

BATMAN

Zwei Jahre durften sich Importkunden mit dem schwarzen Flattermann abmühen; jetzt sind auch die "offiziellen" Käufer an der Reihe, dem Freund der Menschheit unter die Arme zu greifen. Kurz bevor die Fortsetzung des Kinostreifens ("Batman Returns" startete am 16. Juli) in unsere Kinos kommt, erscheint die Umsetzung des ersten Teils auf dem Mega Drive.

Die Aufgabe unseres Fledermaushelden, der mit allerlei nützlichen Gimmicks ausgestattet ist, besteht darin, den verrückten Verbrecher Jack (nebenbei auch Mörder von Batmans Eltern) kaltzustellen. Am Ende des zweiten Levels (Axis Chemiefabrik) ist ihm das anscheinend gelungen — der böse Jack plumpst in ein Säurefaß. Doch kurze Zeit später taucht ein Bösewicht mit kannibalischen Gesichtszügen und bleichem Taint auf. Der teuflische Joker ist geboren und schwört die Menschheit auszulöschen.

Schauplatz des Geschehens ist die fiktive Stadt Gotham City, in der Ihr erst Jack, dann den Joker durch sechs Level bis zur Gotham Cathedral jagt. Über den Dächern der Comic Metropole kommt's schließlich zum Showdown. Davor durchstreift Batman typische Jump'n'Run-Levels und beweist sich in zwei Ballereinlagen. Letztere bestreitet er im Bat-Mobil bzw. im Bat-Flugzeug. Als Waffen dienen MG-Feuer, sowie eine begrenzte Anzahl Raketen.



Mit einer handlichen Bazooka wird auf Batman geschossen



Auf den Straßen von Gotham City...

Ansonsten bewegt sich der Held im Fledermauscape mit einer bestimmten Menge Lebensenergie und einer Anzahl Batarangs (Batmans Wurfwaffe) durch die Straßen und Gebäude von Gotham City. Viele Feinde versuchen den schwarzen Mann zu haschen und seiner Lebensenergie zu berauben — durch Messerstich und Pistolenschuß, flammenspuckend, bombenwerfend oder schwertschwingend.

Glücklicherweise gibt es drei verschiedene Symbole, mit denen Ihr Euch Extraenergie, fünf Batarangs oder ein Extraleben dazuholt. Zusätzlich verfügt Batman über eine tragbare Strickleiter, mit der er kurzerhand in den zweiten Stock klettert.



Am explodierenden Rohr hängt sich's nicht gut



...wartet am Ende ein bitterböser Blaumann-Endgegner

Verliert Ihr trotzdem alle der maximal sieben Leben, werden fünf Level-Continues angeboten. Natürlich trefft Ihr am Ende eines jeden Levels auf einen Endgegner, der besonders viele Batarang-Treffer, Fußtritte und Faustschläge einsteckt.



Eure Importmodule könnt Ihr verstauben lassen: Mit Batman erscheint nun ein weiteres Altmodul hochoffiziell auf dem deutschen Markt. Die Zeit ging an Batman jedoch nicht spurlos vorüber: Diese kleinen Sprites haben mir vor zwei Jahren noch gefallen? Auch die Hintergründe sind trist und das Scrolling rucklig — mein einst heißgeliebter Batman gefiel mir 1992 nicht mehr so gut. Nach längerem Spielen hatte der Charme des Moduls jedoch ein Comeback: Obwohl die Grafik etwas veraltet wirkt, macht das Spiel Spaß. Abwechslungsreich, motivierend, unterhaltsam — diese Vorzüge garantieren Batman auch nach zwei Jahren noch eine gute Wertung. Besonders hervorzuheben ist übrigens die Musik von Sunsoft's Erstling. Abwechslungsreich und technisch gekonnt eingespielt, machen diese Songs auch dem eingefleischten Discogänger viel Spaß.

ANDREAS KNAUF

BATMAN
MEGA DRIVE

SPIELETYP:  

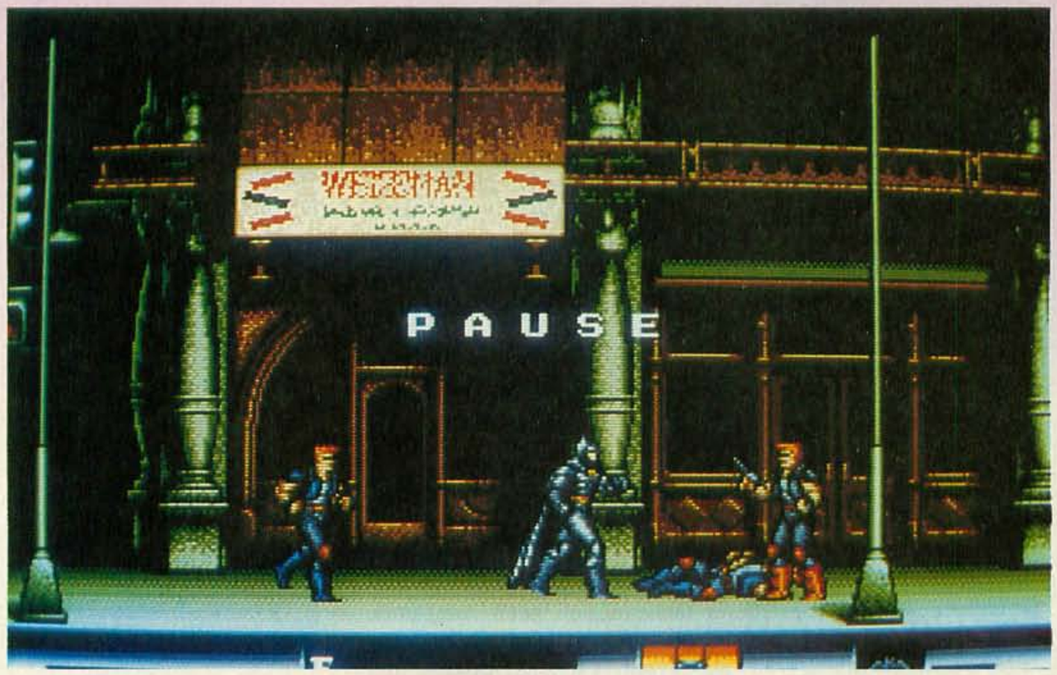
HERSTELLER: Sunsoft
TESTVERSION VON: Sega

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Soundmenü, 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 110 Mark

65% GRAFIK
80% MUSIK
39% SOUNDEFFEKTE





Vorsicht Bananenschalen: In der Axis-Chemiefabrik lebt Ihr auf dem Hosenboden.

SCHWERTER UND DÄMONEN

CADASH



Sieben magische Gegenstände müßt Ihr erprügeln

Der miese Baldrog entführt die schöne Prinzessin Sallasar und hält sie in seiner finsteren Burg gefangen. Der obligatorische Held ist automatisch zur Stelle: Als Krieger oder Magier bietet Ihr dem königlichen Vater der Prinzessin Eure Dienste an. Im Zwei-Spieler-Modus des von Taito inszenierten Action-Adventures übernimmt ein Spieler den Part des Zauberers, während der andere das Breitschwert schwingt. Das Spielgeschehen seht Ihr dabei von der Seite. Sieben Gegenstände gilt es ausfindig zu machen, um bis zum dämonischen Baldrog vorzudringen. Endlose Monsterhorden versuchen Euch den Weg zu versperren und wollen an Eure Hitpoints. Während sich der Krieger nur um seine Gesundheitspunkte sorgen muß, hat der Magier auch auf sparsamen Gebrauch seiner Magiepunkte zu achten. Erschlagene Monster hinterlassen Geld, das in Hotels, Apotheken und Waffenläden verpraßt wird. Ebenso werden durch zunehmende Kampferfahrung die Hitpoints gesteigert oder neue Zaubersprüche erlernt.

na ja

Für ein überwiegend von Prügelei lebendes Spiel ist die Anzahl der möglichen Angriffsschläge sehr mickrig ausgefallen. Gerade drei verschiedene Möglichkeiten wurden dem Krieger zugestanden: Schwerthieb im Stehen, Schwerthieb in der Hocke und mit nach unten gerichteter Klinge auf einen Gegner springen. Der Magier beherrscht sogar nur die ersten beiden Techniken. Grafisch bewegt sich "Cadash" nur knapp über Master-System-Niveau. Die Monster wachsen endlos nach und machen die Prügelei unfair. Wer sich unbedingt im finsteren Mittelalter prügeln will, sollte lieber auf die "Golden Axe"-Serie zurückgreifen. ***JAN BARYSCH***

CADASH
MEGA DRIVE

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Taito
TESTVERSION VON: Theo Kranz

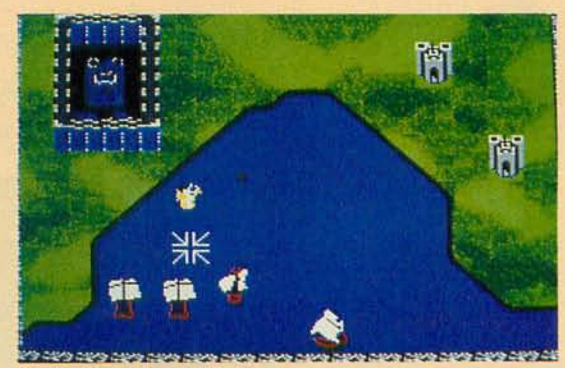
ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: –

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 110 Mark

45% GRAFIK
52% MUSIK
42% SOUNDEFFEKTE
38% SPIELSPASS

FINSTERES MITTELALTER

RAMPART



Grafisch gibt's nichts Neues

Die Master-Variante erreichte uns für den Ramparts-Artikel in der *VIDEO GAMES 6/92* zu spät.

Spielt Ihr alleine, verteidigt Ihr Eure Burg gegen eine feindliche Segelschiff-Armada, indem Ihr mit Euren Kanonen die Schiffe versenkt, bevor sie an Euren Burgmauern größeren Schaden verursachen. Ist der Angriff vorüber, müssen die beschädigten Mauern mit Tetris-ähnlichen Mauerstücken wieder geflickt werden. Dazu steht jedoch nur eine kurze Zeitspanne zur Verfügung. Je nachdem, wie groß das von Euren Mauern umschlossene Areal ist, werden Euch nach der Wiederaufbau-Phase neue Kanonen zugeteilt. Im Zwei-Spieler-Modus verteidigt jeder Spieler seine Burg gegen den Kontrahenten. Verloren hat, wer seine Mauern nach dem Angriff nicht wieder abdichten kann. Schaffen dies beide Spieler nicht, wird die Reparaturphase wiederholt. Der endgültige Verlierer wird im Abspann auf die Guillotine geschickt.

geht so

Grafisch schlägt die Master-System-Version der Burgenballerei am ehesten nach der NES-Variante — die Rampart-typische Sprachausgabe fehlt jedoch. Das Fadenkreuz bewegt sich im Verteidigungsfall noch langsamer, als auf dem Lynx. Rutscht der "Place Cannons"-Balken von oben nach unten über das Bild, wird das Szenario sogar ausgeblendet. Außerdem gibt's Rechenzeitprobleme: Habt Ihr ein Gebiet umzäunt, müßt Ihr teilweise sekundenlang auf die Anerkennung des Territoriums warten. Sind die einzelnen Nachteile der Master-System-Variante von "Rampart" für sich nicht so schlimm, addieren sie sich doch zu einer schlechteren Spielbarkeit. ***JAN BARYSCH***

RAMPART
MASTER SYSTEM

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Domark
TESTVERSION VON: Domark

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: –

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 100 Mark

50% GRAFIK
21% MUSIK
16% SOUNDEFFEKTE
70% SPIELSPASS

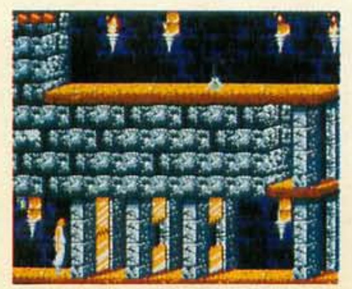


WALK LIKE A PERSIAN

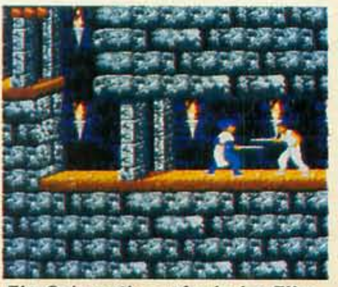
PRINCE OF PERSIA

Jordan "Karateka" Menchners Prince of Persia erschien vor zwei Jahren für alle gängigen Heimcomputersysteme — und war so erfolgreich, daß jetzt eine Lawine von Modulumsetzungen erscheint. Den Anfang im Videospielreigen macht Domark mit einem Master-System-Prinzen: Ihr tragt das blütenweise Hemd eines Märchenprinzen, den ein despotischer Großwesir in unterirdische Kerkergewölbe verfrachten lies. Zu allem Überfluß will dieser Übeltäter, Jaffar mit Namen, auch noch die Tochter des abwesenden Sultans ehelichen. Natürlich liebt sie nicht ihn, sondern Euch, den smarten Prinzen im tiefen Kerker des Palastes. Ihr habt 60 Minuten Spielzeit, um zur Prinzessin zu gelangen, Jaffar zu besiegen und damit als Retter des Throns in die persische Geschichte einzugehen.

Das Spiel ist in drei große Palastabschnitte unterteilt, wobei jeder Bereich des Plastes aus drei bis sechs weiteren Levels besteht. Ihr beginnt im Kerker mit der Suche nach einem Schwert, denn am Anfang seid Ihr gänzlich unbewaffnet und damit den vereinzelt auftauchenden Palastwachen ausgeliefert. Euer Abenteuer ist klassisch von der Seite dargestellt, gescrollt wird jedoch nicht; statt dessen schaltet der Bildschirm um, sobald Ihr ihn durchlaufen habt. In den Gängen des Palastes erwarten Euch Hunderte von versteckten Fallen, Schwertkämpfe mit Wachen und hier und da auch mal eine Prügelei mit einem Skelett. Sämtliche Bewegungen Eures Helden und der Gegner sind absolut flüssig animiert, sehr beeindruckend auf einen 8-Bit-System. Die Levels sind äußerst umfangreich; Fußbodenschalter, die Tore öffnen oder Plattformen verschwinden lassen, sind das vorherrschende Spielelement. Fleißiges Kartenzeichnen empfiehlt sich also. Freundlicherweise wurde auch ein Paßwortsystem spendiert.



Grüne Flaschen erhöhen den Energievorrat



Ein Schwertkampf wie im Film, Douglas Fairbanks läßt grüßen.



Die Tür zum nächsten Level muß erst geöffnet werden



Das Paßwortsystem ist sehr hilfreich



Der weite Sprung ist dank der Steuerung nicht leicht auszulösen

gut

Die liebevoll ertüftelte Animation des Helden ist das erste was beim persischen Prinzen auffällt und für viele der Hauptgrund, sich mit dem Spiel zu beschäftigen. Zwar sind die Levels clever aufgebaut und geizen nicht mit versteckten Gags, die unüberschaubare Größe der Umgebung langweilt den Spieler aber schnell durch monotone Hintergründe und sich wiederholende grafische Elemente. Sound ist kaum vorhanden und auch die filmartigen Zwischenseqenzen der Originalversionen wurden nicht vollständig übernommen — dadurch geht viel Atmosphäre flöten. Trotzdem kann man dem Spiel einen gewissen Charme und deutliche Suchteffekte nicht absprechen. Hat sich der Spieler nämlich erst mal mit der Steuerung vertraut gemacht, kommt er recht schnell voran. Leider wurde vor allem in den Schwertkampfsequenzen etwas geschlampt — Die Spielbarkeit hakt hier etwas. Alles in allem bleibt Prince of Persia, das was es schon auf den Computern war: Ein empfehlenswertes Action-Adventure mit gewöhnungsbedürftiger Steuerung und einem exzellent animierten Helden. ***JULIAN EGGEBRECHT***

PRINCE OF PERSIA
MASTER SYSTEM

SPIELETYP:



HERSTELLER: Domark
TESTVERSION VON: Domark

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 100 Mark

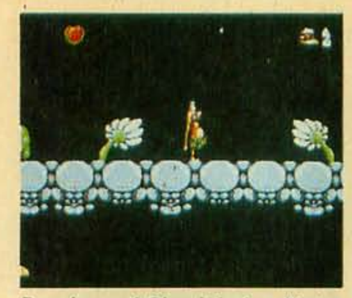
67% **GRAFIK**
22% **MUSIK**
40% **SOUNDEFFEKTE**

59% SPIELSPASS

BAUCH RAUS!

CHUCK ROCK

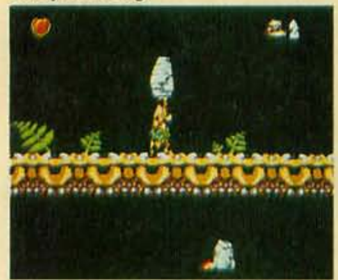
Eigentlich ist Chuck ein gemütlicher Kerl, der am liebsten im Eingang seiner Steinzeithöhle sitzt, etwas friert (denn das Feuer ist noch nicht entdeckt) und in den steinzeitlichen Sonnenuntergang träumt. Dummerweise haben ihm einige ungebetene Besucher mit steinzeitlich schlechten Manieren sein treues Weiblein entführt. Nicht, daß Chuck davon besonders betroffen wäre, aber als Mann hat man ja schließlich Verpflichtungen. Also trottet er mit hängenden Armen los, seine Höhlen-Haushaltshilfe zu befreien. Da er, wie schon erwähnt, ein eher gemütlicher Kerl ist, könnt Ihr seine Kampferfahrung getrost mit Null Komma null bewerten. Schlagen oder Treten sind für Chuck völlig unbekannte Vokabeln. Gilt es irgendetwas Lebendig-Lästiges aus dem Weg zu räumen, verläßt sich unser Held ganz auf seinen vom Steinzeit-Humpentraining gestählten Wanst. Einmal kurz den Bauch ausgestreckt, und schon macht der Entgegenkommende Platz. Vermittelt der Gegner einen zu gefährlichen Eindruck, kann Chuck ihn auch auf Distanz durch Werfen eines aufgesammelten Steines zu den Ahnen schikken. Wer Chuck genauer betrachtet, kommt kaum auf die Idee, er könnte genug Kraft aufbringen, um mannshohe Felsbrocken zu tragen. Und doch gehört dies zu seinen leichtesten Übungen. Er vermag solche Brocken sogar ein beachtliches Stück weit zu werfen (stark gebückt, versteht sich). Geht es mal an einer Stelle selbst durch Steintreppenbauen nicht weiter, müßt Ihr in den ersten beiden Bildern nach kleinen weißen Pfeilen Ausschau halten. Dort findet Ihr das geeignete Transportmittel zur nächsten Plattform. Später werden Euch allerdings solche Hinweise nicht mehr gegeben. Sei dies ein Flattermann, der Euch am Schopf gepackt ein Stück abschleppt, oder etwa ein Krokodil, das sich als Wipp-Katapult zur Verfügung stellt.



Bauch raus! Chuck in bewährter Kampfhaltung



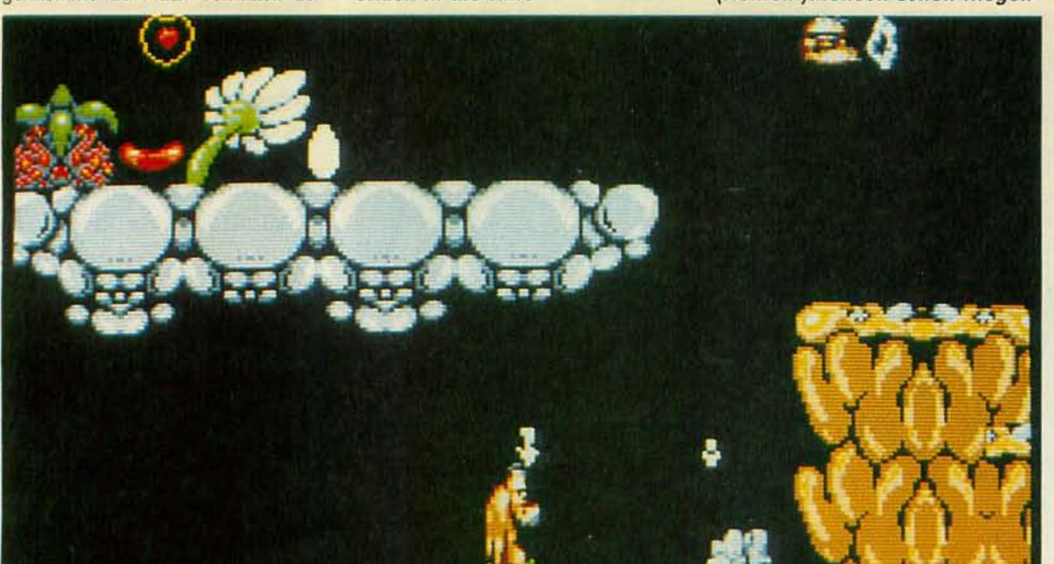
Viele Plattformen erreicht Ihr nur durch geschicktes Steinestapeln



Unter solcher Last geht sogar Chuck in die Knie



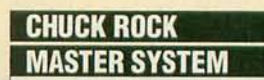
Auch damals konnte der (Höhlen-)Mensch schon fliegen



Werft Ihr dem Krokodil einen Stein aufs Maul, schleudert es Euch auf die nächste Plattform



Einer Geröllawine gleich kommen in letzter Zeit massig Steinzeitspiele auf uns zu. Wahrscheinlich sind den Entwicklern die Science-fiction-Ideen endlich ausgegangen. Trotzdem ist der Spielspaß, den "Chuck Rock" auf den Bildschirm zaubert, klar über Steinzeitniveau. Feinde durch "Bauchausstrecken" aus dem Weg zu räumen ist ein witziger Einfall — und keine recycelte Uralt-Spielidee. Mit Chuck wurde der typische Antiheld zum Liebhaben erschaffen. Niedrige Stirn, tiefliegende Augen, überlange Primatenarme und natürlich Bauch sind die auffallenden Merkmale des Steinzeit-Normalverbrauchers. Ansonsten macht Chuck immer einen sehr lässigen, fast müden Eindruck. Ein wenig von Chucks Trägheit hat allerdings auch die Steuerung abbekommen. Außerdem wurde an der Optik gespart: Es gibt absolut keine Hintergrundgrafiken, die Plattformen schweben vor dem schwarzem Nichts. Das läßt das Geschehen zwar etwas simpel erscheinen, ist aber bei der Erkennung der Feinde (z.B. laufende Steine) durchaus angenehm. Eine Begleitmusik ist leider ebenfalls nicht im Modul enthalten. ***JAN BARYSCH***



CHUCK ROCK
MASTER SYSTEM

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Virgin
TESTVERSION VON: Virgin

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 100 Mark

55% GRAFIK
15% MUSIK
53% SOUNDEFFEKTE
66% SPIELSPASS



KLASSISCHES TRIO

ARCADE SMASH HITS

Lang, lang ist's her: Schon in den frühen achtziger Jahren liefen bei Atari Games die Automatenhits in Serie vom Band. Kultspiele wie "Missile Command", "Centipede" und "Breakout" sind den meisten von Euch sicher bekannt. Mittlerweile im Rentnerstadium, genießen diese drei Oldies noch immer großes Ansehen und haben ihren festen Stammplatz unter den Videospiele-Evergreens. Virgin Games erwarb die Atari-Lizenzen für oben genannte Spiele und quetschte das Klassiker-Trio auf ein einziges Master-System-Modul.

In Missile Command verteidigt Ihr sechs Städte gegen einen Nuklearangriff außerirdischer Streitkräfte. Von drei fest installierten Abschußbasen eröffnet Ihr das Verteidigungsfeuer auf heranbrausende Raketen, Killersatelliten und andere subversive Alienwaffen. Da Euer Munitionsvorrat begrenzt ist, müßt Ihr besonders effektiv und zielsicher mit den vorhandenen Missiles umgehen. Im Gegensatz zu älteren Vorgängern oder der Original-Arcade-Version hagelt es keine simplen Striche, sondern detailliert gezeichnete Raketen. Die Trefferfläche der feindlichen Projektile erstreckt sich über den gesamten Sprengkörper — es ist also nicht mehr nötig, pixelgenau auf die Spitze der Geschosse zu zielen.

Einen ungezieferverseuchten Garten säubert Ihr in Centipede. Raupen und Spinnen, die sich durch einen Pilzwald schlängeln, müssen von Euch fachgerecht terminiert werden. Abgeschossene Raupenglieder verwandeln sich dabei in Pilze und beschneiden damit nicht nur Euren Bewegungs- und Ballerradius, sondern beschleunigen auch den Abstieg der gefräßigen Insekten.

Zu guter Letzt dürft Ihr in Breakout einen Ball so geschickt über den Bildschirm bolzen, daß am oberen Bildschirmrand aufgebaute Mauerwände mit einer Staubwolke Stück für Stück verschwinden. Beachtet Ihr den Auf- und Abprallwinkel des Balles, könnt Ihr Euch zielgenau bis auf den letzten Stein austoben.

Bei Centipede wuseln Raupen durch Pilzfelder



Hat kein Gramm Source-Code zuviel: Das Original-Breakout

Wer die Wahl hat, hat die Qual: Drei Spiele in einem Menü





Damals fanden High-Score-Listen mehr Beachtung

geht so

Drei Klassiker in einem Modul sind besser als ein überbezahlter Solo-Oldie (oder eine magere Neuheit). Virgin Games betont besonders die Authentizität dieser Kombiumsetzung — machte es damit den Programmierern aber auch besonders einfach. Grafik und Sound fallen der Vorwarnung entsprechend simpel aus. Doch darauf kommt es bei diesem Pensionärs-Trio nicht an: Was zählt, ist der Spielwitz, der bei dieser Compilation für "Oldie, but Goldie"-Fans locker ausreicht. Leider kann keines der drei Spielchen zu zweit gleichzeitig malträtiert werden — diese Option hätte garantiert auch einige absolute Nostalgiemuffel hinter dem gemütlich warmen Konsolennetzteil hervorgelockt. Wer gerne in Oma's "Modul-Nähkästchen" kramt und nichts gegen gleichbleibende Szenarien hat, der sollte sich die "Arcade Smash Hits" einmal anschauen. Innovationsgeifernde und effektbesessene Joypad-Artisten werden keinen Gefallen finden.

MICHAEL PAUL

ARCADE SMASH HITS
MASTER SYSTEM

SPIELETYP:



HERSTELLER: Virgin
TESTVERSION VON: Virgin

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: 3 Spiele: Centipede, Missile Command, Break-Out, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 100 Mark

41% GRAFIK
29% MUSIK
27% SOUNDEFFEKTE

60% SPIELSPASS



Donner, Blitz und Raketenhagel: Missile Command drückt Nostalgikern auf die Tränendüse

LEBEN UND STERBEN IN L.A.

TERMINATOR

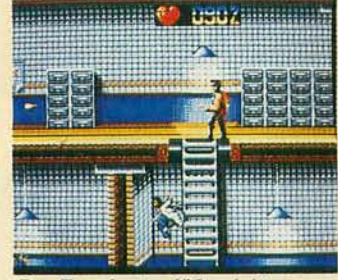
Kyle Reese, ein einsamer Kämpfer aus der Zukunft, beehrt im Jahre 2029 die Gegenwart mit seinem Besuch. Angepeilter Zielort ist die Stadt Los Angeles — beziehungsweise das was ein zurückliegender Nuklearkrieg von der einstigen Metropole übriggelassen hat. Seine Mission: Sarah Connor zu beschützen, die als einzige die Erde vor dem drohenden Untergang retten kann. Unter ständigen Attacken des (im ersten Teil des Filmes noch menschenverachtenden) Terminator, macht sich Reese auf die Suche nach einem Zeitreaktor. Erst wenn er ihn zerstört hat, steht seiner Rückkehr in die Zukunft nichts mehr im Weg — doch Arnold Schwarzenegger's "Sprite"-Geist ist ein abgebrühter Widersacher, und wird alles daran setzen, Euch bis auf den letzten Lebensfunken zu elimieren. Wie nicht anders zu erwarten, schlüpft Ihr in die Rolle des futuristischen Helden und räumt Punks, Söldner und andere Widersacher wahlweise mit Granaten oder Maschinengewehrsalven aus dem Weg. Eure Spielfigur kann nur nach links oder rechts schießen (geduckt und im Stand); springt ihr über ein Hindernis oder klettert auf einer Leiter seid Ihr wehrlos. Das Maschinengewehr ist für einen Videospielhelden im Kampf gegen das herumlaufende Gesindel natürlich von Nutzen. Zum Sprengen von Stahltüren braucht Ihr hingegen die Granaten, sonst bleibt der Weg versperrt. In den höheren Levels findet Ihr eine Pump-Action-Knarre mit extremer Durchschlagskraft, die aber wegen ihrer niedrigen Schußfrequenz als Standardwaffe sehr gewöhnungsbedürftig ist. Der Verlauf des Spiels orientiert sich am Film und führt über alle Hauptschauplätze der Vorlage bis zum Showdown. Wichtige Treffpunkte wie die "Tech Noir"-Diskothek und andere Filmszenarien warten auf Euren Besuch. Zwischen den Leveln klären Illustrationen mit Untertiteln über die Hintergründe und anstehenden Aktionen auf.



Zwischensequenzen erklären die Handlung



Im ersten Level erschweren Euch Söldner das Leben



Der Terminator läßt nicht locker: Arnie' in Aktion



Wiedersehen mit der "Tech Noir"-Diskothek

gut

Filmumsetzungen sind einem erfahrenen Spieletester meist verdächtig. Zu oft versuchten Softwarehersteller unter dem Glanz und Glimmer bekannter Kinoschlager Modulmüll in die Konsolenschächte zu verfrachten. Doch was Virgin Games mit dem Altterminator auf dem Master System zurechtgebastelt hat, kann sich ohne Scham auch auf Eurem Monitor blicken lassen. Die Levels sind angenehm bunt und detailliert gestaltet. Auch die Bewegungsabläufe der einzelnen Charaktere geben keinen Anlaß zur Beanstandung. Selbst Videospieler, denen die Handlung des Films nicht bekannt ist, blicken aufgrund der atmosphärisch wichtigen Zwischensequenzen durch. Was stört ist der hohe Schwierigkeitsgrad: Jeder neue Abschnitt bringt zwar die Lebensenergie wieder auf Vordermann, doch der Weg zur nächsten Vitaltankstelle ist weit und oft frustig. Nicht selten kommen Gegner gleichzeitig aus beiden Richtungen und demolieren Eure Energiereserven. Wer sich für kaltblütig und erfahren im Umgang mit dem Master-Joypad hält, wird an Arnie & Co. Gefallen finden — doch laßt's Euch nochmals gesagt sein: Einfach ist Terminator nicht! ***MICHAEL PAUL***



Punks werfen klischeebehaftet mit Molotow-Cocktails — Verbrennungen mindern Eure Energiereserven

TERMINATOR
MASTER SYSTEM

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Virgin
TESTVERSION VON: Virgin

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: High-Score-Liste

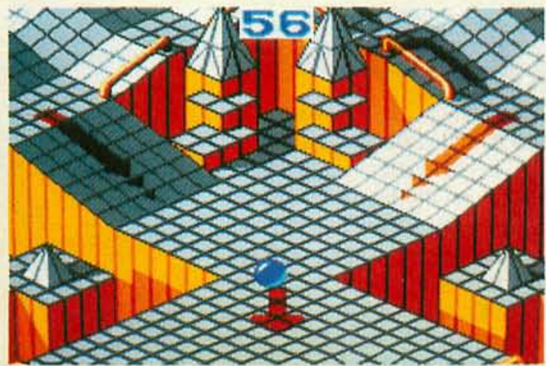
GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 100 Mark

68% GRAFIK
58% MUSIK
43% SOUNDEFFEKTE
66% SPIELSPASS



RUMKUGELN

MARBLE MADNESS



Die Welle bewegt sich leider nicht

Nachdem das klassische Murmel-Epos "Marble Madness" auf fast jedem anderen Konsolensystem bereits erschien, werden nun auch Master-System-Besitzer mit einer inhaltlich identischen Umsetzung beehrt. Die Spielidee ist ebenso einfach wie ungewöhnlich: Ihr steuert eine Murmel durch sieben in alle Richtungen scrollenden Levels, die in einer 3-D-Perspektive schräg von oben dargestellt werden. Neben dem Problem, die Murmel gegen alle Anziehungs- und Fliehkräfte auf der Strecke zu halten, stellen sich Euch allerlei Murmelkiller in Form von Schleimpfützen, Hämmern und Saugwürmern in den Weg. Die Strecken sind zusätzlich noch gespickt mit Fallen und Gimmicks: Unter anderem verhindern Katapulte und Sprungschanzen eine sorglose Rollpartie zum Level-Ende. Ihr habt zwar eine unbegrenzte Anzahl von Leben, seid aber dafür einem knackigen Zeitlimit unterworfen.



Leider präsentiert sich die Master-System-Version des Klassikers nicht als der erwartete Hit: Grafisch und akustisch wurde die Kullerei sehr gut umgesetzt, aber in entscheidenden Bereichen wurde geschlampt. Die Murmel läßt sich auch von Marble-Madness-Veteranen kaum steuern und spätestens bei der Konfrontation mit feindlichen Murmeln bearbeitet man verzweifelt das Joypad, ohne daß die Bewegung anständig umgesetzt wird. Darüber hinaus fehlt das beste Feature des Spiels: Der Zwei-Spieler-Modus wurde komplett weggelassen. Seid Ihr trotzdem noch auf eine Rutsch- und Rollpartie aus, solltet Ihr Marble Madness vorsichtshalber vor dem Kauf anspielen. ***JULIAN EGGEBRECHT***

MARBLE MADNESS
MASTER SYSTEM

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Virgin

TESTVERSION VON: Virgin

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Soundmenü, 3 Schwierigkeitsgrade, 2 Steuervarianten, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 100 Mark

68% GRAFIK
53% MUSIK
42% SOUNDEFFEKTE
60% SPIELSPASS

RADIKALE ROBOTER

PROBO-TECTOR 2

Bevor in wenigen Monaten "Super Probotector" für das Super Nintendo erscheint, holt Konami noch einmal zum Großanschlag auf alle NES-Ballerspieler aus. Ihr erinnert Euch sicher noch an "Probotector" (in Japan und den USA übrigens als "Contra" bekannt): Alleine oder zu zweit im Team müßt Ihr dem roten Drachen und seinen Roboter-Schergen die Hölle heiß machen. Wie das Videospielleben so spielt, kommen nicht nur alle erfolgreichen Heldengestalten in Fortsetzungen wieder, sondern auch meist die entsprechenden Widersacher. Auch hier ist's passiert: Gerade aus der Gefangenschaft entronnen, holt das Böse schon zum Gegenschlag aus und muß ein weiteres Mal in die Schranken gewiesen werden.

Wie im ersten Teil spielt Ihr alleine oder gleichzeitig im Team die mit allen Wassern gewaschenen Roboter-Söldner — erstaunliche Sprungfähigkeiten und solide Bewaffnung heben dabei Eure Chancen. Lassen sich auch die Sprungfähigkeiten nicht verändern, findet Ihr nach Abschuß entsprechender Symbole Extrawaffen in ausreichender Menge: Vom Streuschuß über Feuergranaten und Maschinengewehrfeuer bis hin zum Laser ist alles vorhanden, was dem gestandenen Söldner Freude bereitet.

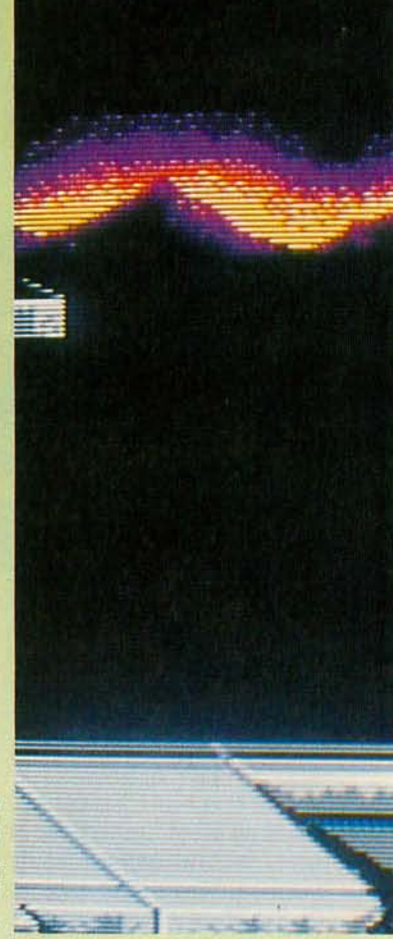
Gebrauchen könnt Ihr die Spezialwummen auf jeden Fall: Ihr müßt Euch über sechs lange Levels Horden von Angreifern und einigen knackigen Mittel- und Endgegnern erwehren. Je nach Spielgebiet solltet Ihr Euch die passende Waffe aussuchen. Je geschickter man das Extra wählt, desto harmloser erweisen sich die entsprechenden Abschnitte.

Wie bereits im ersten Teil wechselt die Perspektive während der wilden Baller-Hatz: Statt der bekannten 3-D-Levels, sorgen in Probotector 2 neben den Horizontal-Scrollern von oben gesehene Spielfelder für Abwechslung. Euer Abenteuer beginnt jedoch in einem der konventionellen Levels. Ihr hangelt Euch an einem Seil vom Hubschrauber herab, direkt ins dickste Kampfgetümmel. Ab da wird's hektisch, denn die Gegner kommen von allen Seiten herangesprungen. Wechselt man aber geschickt die Extrawaffen, ist dieser Level und alle folgenden natürlich schaffbar. Am Ende droht ein riesiger Hubschrauber mit allerlei Geschützen und einigen unerfreulichen Insassen.

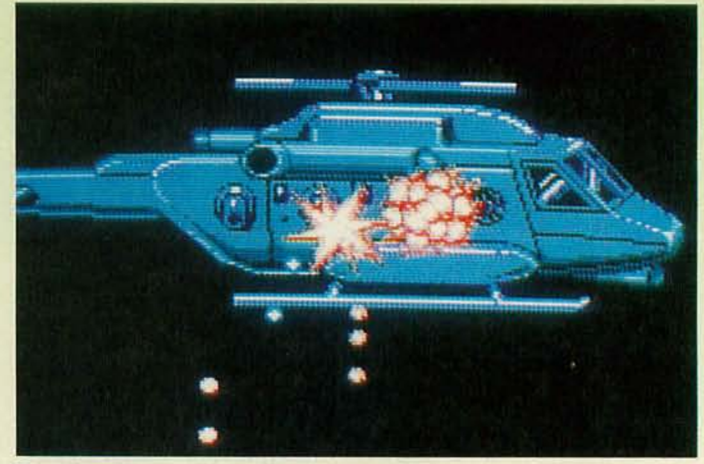
Der zweite Level ist der erste Ausflug in die Welt der "Von oben"-Perspektiven, inhaltlich aber ähnlich und mit einem großen Panzer als Endgegner ausgestattet. Natürlich fehlt auch der Dschungelkampf nicht, denn im dritten Level tobt Ihr Euch inmitten von Tümpeln und gegen die Widrigkeiten eines Erdbebens aus. Logisch, daß sich dann frische Bösewichte auf den Helden stürzen. Gehen Euch inmitten der mannigfaltigen Gefahren alle Leben aus, dürft Ihr auf Continues zurückgreifen.



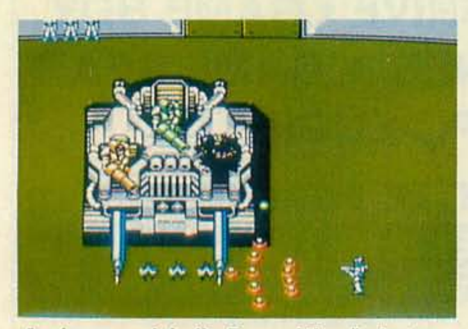
Unglaublich, was Konami hier aus dem NES herausholt. Dachte ich, mit dem famosen "Castlevania 3" sei die Hardware endgültig ausgereizt, wird nun mit noch aufwendigeren Spielereien geprotzt. Schon der erste Endgegner, ein fast bildschirmgroßer Hubschrauber, der ganz ohne Flackern und Ruckeln angreift, erinnert mehr an ein 16-Bit-System, als an Nintendos 8-Bit-Oldie. Aber nicht nur technisch haben die Actionspezialisten



Bei Probotector 2 könnt Ihr Euch auch zu zweit ins Kampfgetümmel werfen



Von oben kommt nichts Gutes: der 1. Endgegner



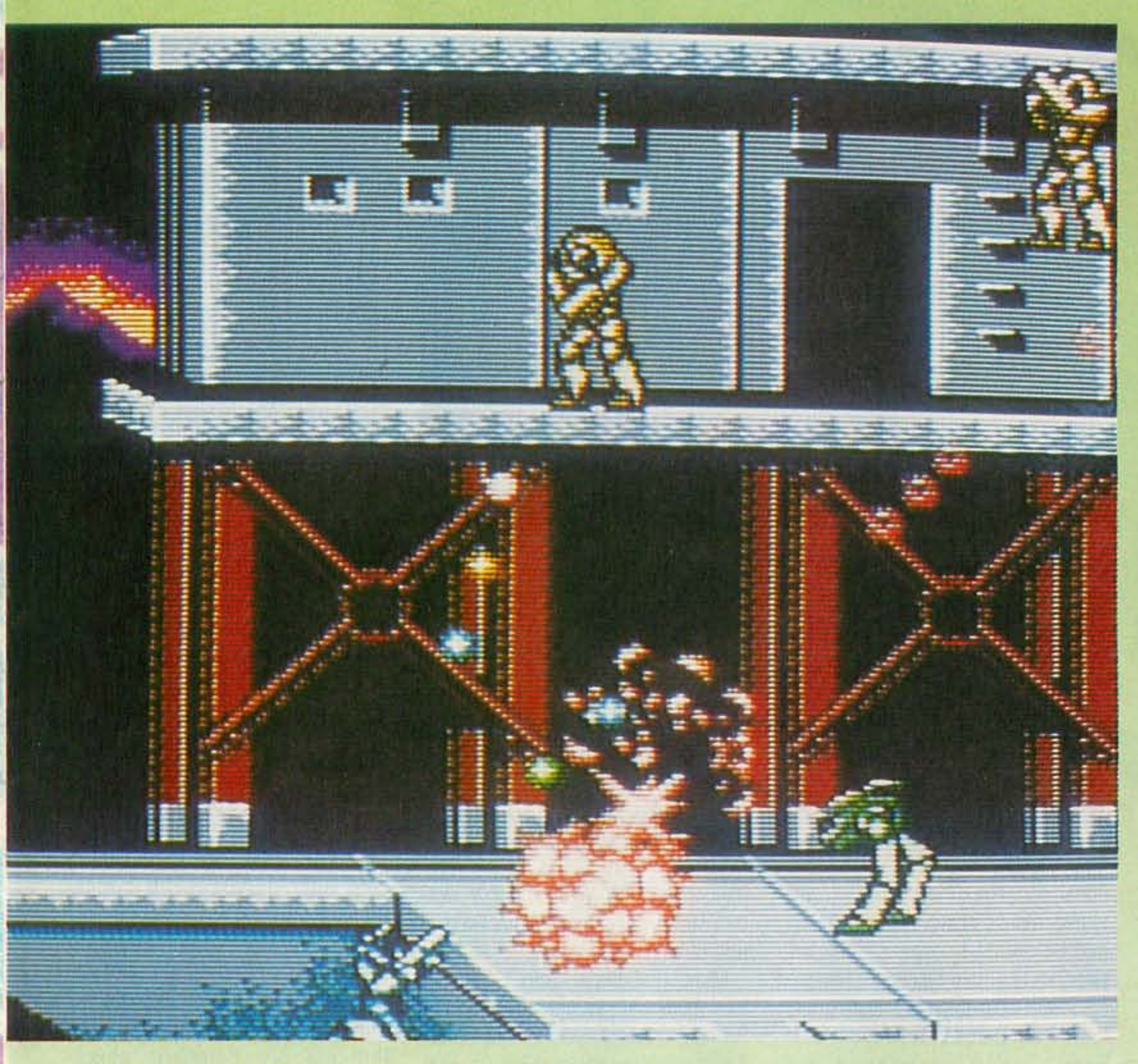
Auch wenn sich die Perspektive ändert, bleibt spielerisch alles beim alten



Rechtzeitig ausweichen: Diese Kanone hat es auf das Helden-Sprite abgesehen



Vorsicht Hinterhalt: In den Büschen lauern die Bösewichter



kräftig zugelangt. Auch spielerisch ist Probotector 2 vom Feinsten und bietet Überraschungen am laufenden Band. Plötzlich bricht der Boden in die Tiefe, vernichtende Erdbeben schlagen ohne Vorwarnung zu und auf imposante Mittelgegner muß man immer gefaßt sein: Spielerisch wird Automatenniveau geboten. Im Soundbereich setzt Probotector 2 auf antreibende Musik und sehr gute Digi-Samples. Nur die Spielgeschwindigkeit kommt da nicht mehr ganz mit: Der Roboter-Söldner ist eine Spur zu lahm unterwegs und teils führt man den Verlust eines Lebens darauf zurück. Außerdem ist Probotector 2 ein extrem schweres Actionspiel, das ungeduldige Anfänger schnell frustriert. *JULIAN EGGEBRECHT*



Von allen bisher erhältlichen NES-Actionfetzern gefällt mir Probotector 2 am besten. Wie schon im ersten Teil und auf dem Game Boy beweist Konami spielerisch Kompetenz: Die Levels sind zwar recht happig, aber konsequent fair und motivierend designt. Persönlich gebe ich den Seitenansichtspielstufen den Vorzug. Sie gefallen mir einen Tick besser und sind noch abwechslungsreicher gestaltet. Es steht absolut außer Frage, daß die sich jeder Actionfan dieses Elite-Modul besorgen muß. Selbst verwöhnte Super-Nintendo-Freaks, die schon mal an "Super Probotector" geschnuppert haben, aber noch ein NES besitzen, sollten mit "Probotector 2" einen Probeschuß riskieren. Nur die wenigsten 16-Bit-Titel können mit dem hier gezeigten spielerischen Niveau mithalten. Dazu kommen High-End-Grafik und packender Sound, die selbst Insidern die Sprache verschlagen. Ich kann mir momentan nicht vorstellen, daß wir in Zukunft noch ein deutlich besseres Actionspiel fürs NES sehen werden. Nur "Bucky O'Hare" kann sich mit dem perfekt durchgestylten Probotector 2 messen.

MARTIN GAKSCH

PROBOTECTOR 2

NES

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Konami

TESTVERSION VON: Konami

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 120 Mark

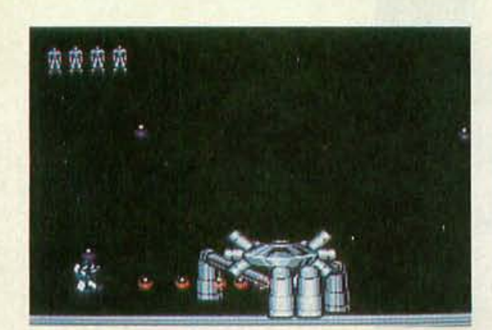
85% GRAFIK

70% MUSIK

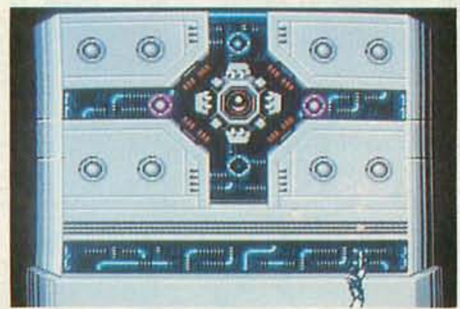
63% SOUNDEFFEKTE

89% SPIELSPASS





Die Robotspinne kann besprungen werden!



Vor dieser Festung steht Ihr in Level 3



Vom Hubschrauber aus stürzt Ihr Euch ins Kampfgetümmel

TÜFTELBONBON

ADVENTURES OF LOLO



Am Ende solltet Ihr Euch das Paßwort notieren



Wagemutig betritt Lolo das Schloß

Gehört Ihr zu den lang vernachläßigten NES-Besitzern mit Faible für knifflige Tüftelkost, ist dank "Adventures of Lolo" die knobellose Zeit vorbei. Lolo ist ein ungewöhnlicher Held, der wie ein bewegliches Bonbon mit zwei Augen aussieht. Ihm ist leider wie so vielen seiner Bildschirmkollegen die Freundin abhanden gekommen bzw. von einem bösen Zauberer in dessen Schloß entführt worden. Lolo macht sich natürlich sofort auf den Weg, um sich durch Dutzende von Räumen bis ins Schloß durchzuwuseln. Dabei benötigt er weniger blitzschnelle Reflexe, als vielmehr Einfallsreichtum und ein wenig Geschicklichkeit.

In den Räumen des Schloßes sammelt Ihr alle Herzsymbole, damit sich Euch eine Schatztruhe öffnet. Schnappt Ihr Euch den Inhalt der Truhe, öffnet sich die Tür des Levels. Die gefundenen Herzchensymbole helfen Euch aber nicht nur als indirekter Türöffner, sondern können auch als Waffe gegen die im Level herumgeisternden Bösewichter eingesetzt werden. Neben den mannigfaltigen Feinden erschwert Lolo auch der Untergrund das Leben. Durch Wassertümpel und Bäume, Steine und Lavaseen wird Euch der Weg nahezu unpassierbar gemacht. Gegen Wasser könnt Ihr aber z.B. die beschossenen Monster einsetzen, die nach einem Treffer zu handlichen und stabilen Eiern werden. Diese Eier schiebt Ihr ins Wasser und nutzt sie als Brücke.

Manchmal findet Lolo Hilfsmittel wie z.B. einen Hammer, mit dem man Steine zerschlägt. Seid Ihr mit Eurem Tüftellatein dennoch am Ende, bewegt Ihr Lolo durch Drücken der Select-Taste zur Aufgabe. Um die Hatz erleichtern, wird Euch am Ende eines Levels ein Paßwort gezeigt.



Abstrakte Symbole, süße Monster: Die Herzchen müßt Ihr aufsammeln.

gut

Stapeln sich auf dem Game Boy die Tüftelspiele zu wahren Modulbergen, ist die Auswahl beim NES wesentlich überschaubarer. So gesehen ist Lolo eine willkommene Ergänzung zum spärlichen Denkspielangebot. Darüber hinaus überzeugt das Spielprinzip und die Aufmachung: Nicht nur, daß der kleine Held super-knuddelig aussieht, die geschickte Kombination von Action-, Geschicklichkeits- und Tüftelelementen ist perfekt abgestimmt und hat's in sich. Der Aufbau und alle Spielelemente sind schnell begriffen, so daß man gar nicht erst zum Regelheft greifen muß. Trotzdem werden die Level schnell komplex und zu einer echten Herausforderung. Grafik und Sound spielen dabei nur eine untergeordnete Rolle, sind aber durchgehend zweckmässig und gut.

Sucht Ihr nach einem gelungenen Tüftelspiel, wollt aber auf Action nicht verzichten, solltet Ihr Euch mit Lolo anfreunden und ihm bei der Befreiung seiner Prinzessin beistehen.

JULIAN EGGEBRECHT

ADVENTURES OF LOLO

NES

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Hal

TESTVERSION VON: Allan

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 110 Mark

52% GRAFIK

34% MUSIK

11% SOUNDEFFEKTE

68% SPIELSPASS

ABGEHAKT

HOOK

Was nie passieren sollte, ist eingetreten: Peter Pan hat seine ewige Kindheit überwunden und ist erwachsen geworden! Weit vom märchenhaften Neverland entfernt, verlebt er mit seiner Familie glückliche und zufriedene Tage. Doch die Idylle wird durch den notorischen Bösewicht und Erzfeind des Peter Pan, Käpten Hook, jäh zerstört. Der enterhakenbewehrte Bösewicht sinnt auf Rache und entführt Peters Kinder auf die Pirateninsel. Zusammen mit der schnuckligen Fee Tinkerbell zieht Ihr los, um auch Eure Sprößlinge retten und Hook ordentlich eines auf die Nase hauen.

Nachdem Ihr auf der Insel gelandet seid, erscheint eine Übersichtskarte, die die Insel aus der Vogelperspektive zeigt. Mittels einer Kompaßnadel bestimmt Ihr, wo Ihr mit der Erforschung der Insel beginnt.

Der Bildschirmausschnitt zeigt Euch die Landschaft von der Seite und scrollt in alle Richtungen. Sobald Ihr sämtliche Extragegenstände eines Levels eingesammelt habt, ist dieser Teil der Insel abgehakt. Um Euch die Aufgabe nicht zu einfach zu machen, belästigen Euch die Gefolgsleute des Käpten Hook. Mit einem Holzschwert kann sich Peter jedoch gegen die Piraten wehren. Da die Duelle nervenund energieaufreibend sind, ist's besser, wenn Ihr zuvor die niedliche Tinkerbell findet. Sie folgt Euch dann automatisch und versohlt auf Kommando jeden Bösewicht in Reichweite. Befindet Ihr Euch in der Luft, fliegen Euch Ballons und Wolken um die Ohren. Zu den Gewitterwolken und den explosiven Flugkörpern müßt einen Sicherheitsabstand wahren, die Murmelballons wiederum sollten eingesammelt und gehortet werden. In besonders brenzligen Situationen könnt Ihr kurze Strecken fliegen, aber nur, solange Ihr noch magische Fingerhüte in der Tasche habt.

Die Insel der Piraten auf der Übersichtskarte



Der Oberpirat Hook wartet auf Euch



Peter Pan in Aktion: In der Höhle erwartet Euch schauriges

na ja

In den letzten Jahren machte sich Ocean hauptsächlich mit den Umsetzungen von Kinoknallern einen Namen — und gehörig Kasse. Beim prominenten "Hook" wurde jedoch so ziemlich alles, was ein Modul spielenswert macht, in den Sand gesetzt. Neben der schwachen Grafik verhindert auch die fade Steuerung das Aufkommen von Abenteueratmosphäre und Piratenspannung: Peter springt wie eine Schlaftablette, andere Animationen des Heldensprites (z.B. beim Schwimmen oder beim Schwertkampf gegen Rufio) sind lächerlich stümperhaft. Wer nicht schnell genug zum Lautstärkeregler greift, bekommt's außerdem mit der einfallslosen Musik und den billigen Soundeffekten zu tun. Die paar Ideen (Trampolin-Elefantenfüße, Basketball-Bonus und Feen-Magie) trösten nicht über den zäh-einschläfernden Spielverlauf hinweg. Eigentlich ist Hook ein Spiel für Anfänger. Da dem Spieler aber nur drei Continues gegönnt sind, müßt Ihr Euch immer und immer wieder durch die langweilige Umwelt kämpfen: Jeder, der für sein Geld ein ordentliches Geschicklichkeitsspiel haben will, sollte die Finger von dieser Filmumsetzung lassen.

STEPHAN ENGLHART

HOOK
NES

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Ocean

TESTVERSION VON: Theo Kranz

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 110 Mark

45% **GRAFIK**
38% **MUSIK**
49% **SOUNDEFFEKTE**

32% SPIELSPASS

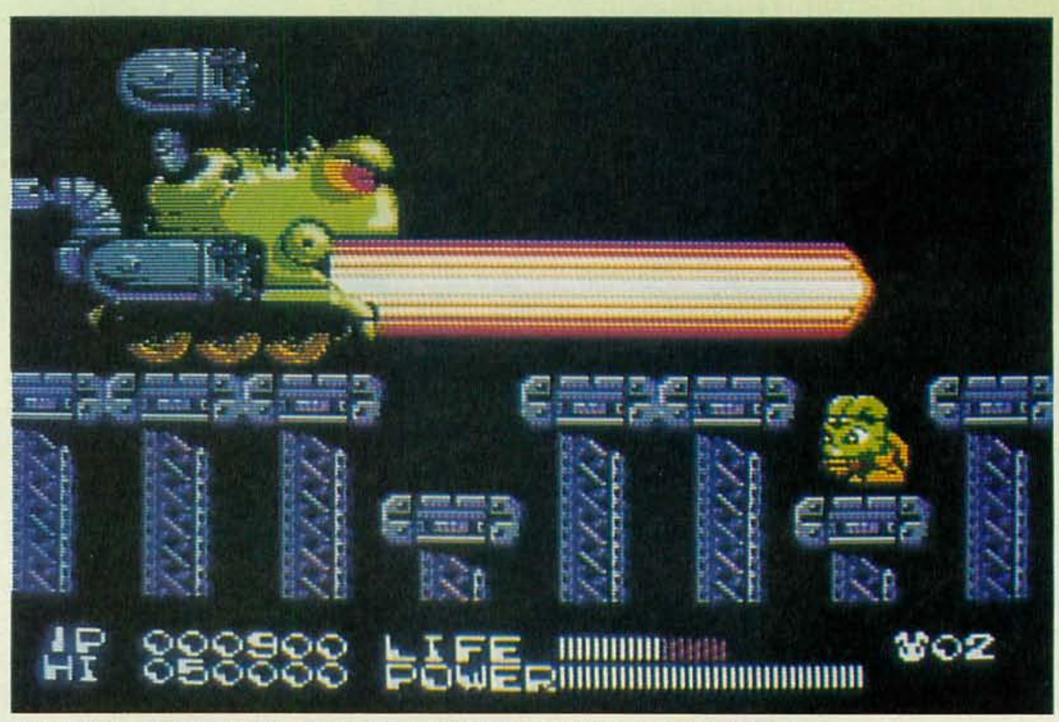


Mit dem Science-fiction-Hasenepos "Bucky O'Hare" bringt Konami ein weiteres knallbuntes und actionreiches Jump'n'Run für das NES auf den Markt. Ein grüner Typ mit langen Ohren und Hasenscharte wird von einer Kampfkröteneinheit (Verwandte der Battletoads?) seiner besten Freunde beraubt. Es bleibt dem Helden also nichts anderes übrig, als seine Freunde, die auf vier verschiedenen Planeten gefangengehalten werden, zu suchen und zu befreien. Leider gerät Captain Bucky O'Hare in einen Krötenhinterhalt, wird auf das Kröten-Raumschiff verschleppt und von drei seiner Kumpanen getrennt eingebuchtet. Vier weitere Levels sind nun zu meistern um die Crew wieder zu vervollständigen. Am Ende jedes Planeten wartet ein Endgegner auf Euch, der jedesmal eine andere Taktik erfordert. Auf dem Mutterschiff tretet Ihr sogar gegen Eure hypnotisierten Crew-Mitglieder an. Zum dramatischen Finale wartet der böse "Taod Air Marshall" auf Euch, um zu verhindern, daß Ihr das Mutterschiff, den "Magma Tanker" zerstört. Die Mitglieder der Mannschaft (soweit gerettet) könnt Ihr im Spiel jederzeit anwählen, um auch ihre Waffen zu nutzen. Zusätzlich zu Schuß und Sprung aktiviert Ihr durch längeres Drücken der Schußtaste eine "Poweraufladung", die den einzelnen Charakteren weitere Möglichkeiten der Fortbewegung oder Verteidigung eröffnet. Bucky hat eine "normale" Pistole und kann durch Poweraufladung auf beachtliche Höhe springen, der kleine Roboter "Blinky" ballert in einem weiten Bogen nach unten und aktiviert durch Aufladung seinen Raketenrucksack. Die Ente "Dead-Eye" verfügt wiederum über einen Dreifachschuß und kann mit Power die Wände hochgehen. "Jenny", die aldeberanische Katze feuert mit einem Laser und schleudert eine steuerbare Powerkugel gegen ihre Feinde. Der fünfte Gefährte ist ein Erdenjunge namens "Willy DuWitt"; auch er trägt einen Laser, doch dieser entwickelt nach Aufladung knackige Feuerkraft. Gescrollt wird in Bucky O'Hare je nach Level in alle Richtungen, teils mit erstaunlichen Geschwindigkeiten oder mindestens drei Parallax-Ebenen. Das Spielgeschehen seht Ihr grundsätzlich von der Seite, Lebensenergie und Power-Balken sind zusammen mit Punktzahl und verbleibenden Leben am unteren Bildrand abzulesen. Natürlich hat Konami auch an Extras gedacht:

Viele Riesensprites und doch weder Flackern noch Ruckeln!



Ab hier wird's richtig schwer



Gewußt wie; der Obermotz des vierten Planeten ist ein leichtes Geduldsspiel



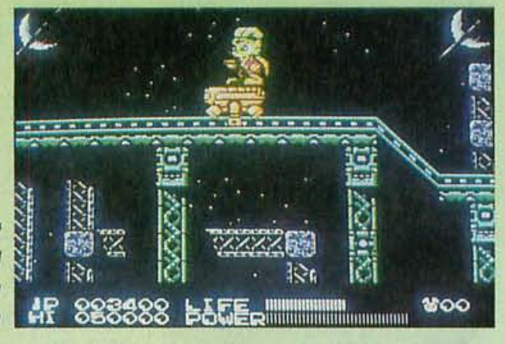




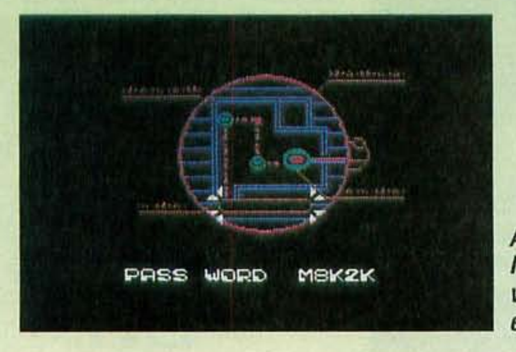
Fünf verschiedene Charaktere bringen Euch (richtig eingesetzt) mindestens fünf verschiedene Vorteile



Das High-Speed-Scrolling vertikal...



...und ist horizontal kaum zu überbieten



Aufgepaßt: In dieser Karte verbirgt sich ein Tip!

Herzchen spenden volle Energie, P-Symbole erhöhen die mögliche Power-Ladung, 1-Up-Extras beschert einen Extrahasen und unbezeichnete Münzen geben jeweils 3000 Punkte. Endgegner nicht mitgerechnet stehen Euch sieben verschiedene Feinde gegenüber. Die Palette reicht von einfachen "Sturmtruppen-Kröten" bis zu gigantischen "Robosnakes". Wie die Landschaften, so wechseln auch die zu bewältigenden Aufgaben. Von üblichen Jump'n'Run-Aktionen wie über Plattformen laufen und über Abgründe springen, bis zum Ausweichen im freien Fall oder Hochgeschwindigkeits-Achterbahnfahren mit Umsteigen wird ziemlich alles von Euch gefordert, was in einem solchen Spiel möglich ist. Begleitet wird die ausgedehnte Krötenhatz von fetzigen Musikthemen.

Super

Wow! Sowas hab' ich bisher noch nicht gesehen: Von der technischen Seite betrachtet könnte "Bucky O'Hare" den Titel "Bestes NES-Spiel aller Zeiten" beanspruchen. Ich weiß zwar nicht, was Konami an zusätzlicher Hardware aufs Modul gepackt hat; eins ist jedoch sicher: das Ding ist seinen Preis wert. Riesige Sprites — ganz ohne lästiges Grafik-Flackern! Massenhaft bewegte Objekte und kein Ruckeln weit und breit! Horizontal und vertikal werden alle Scroll-Geschwindigkeitsrekorde gebrochen, pendelnde Objekte, Parallax-Scrolling in mehreren Ebenen, und eine voll ausgenutzte Farbpalette verbinden sich zu bisher spektakulärsten NES-Grafik-Orgie. Die Fantastische Steuerung wird mit vier verschiedenen Fortbewegungsarten kombiniert. Keine Welt gleicht der anderen, erfrischender Abwechslungsreichtum zieht sich durch das ganze Spiel. Vom Schwierigkeitsgrad ist Bucky O'Hare zweigeteilt: Mit einer Ausnahme (die Höhle mit den Lavaströmen), ist es relativ einfach, zum Ende des vierten Planeten zu gelangen, die ersten Räume des "Magma Tankers" sind auch noch zu meistern, dann aber trennt sich die Spreu vom Weizen: Pixelgenaues (in Weite und Höhe!) Springen und haargenaues Timing sind gefordert, um lebendig von Plattform zu Plattform überzusetzen. Das hochmotivierende Spitzenmodul sollte in keiner NES-Sammlung fehlen. ***JAN BARYSCH***

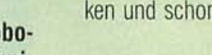


Überraschte mich bereits Probotector II mit ungeahnten technischen Spielereien, setzt Konami mit Bucky noch eins drauf: Schaut man nicht genau hin, glaubt man es mit einem 16-Bit-Titel zu tun zu haben. Sowohl Grafik als auch Sound sind fantastisch, technische Gags wie superschnelles Scrolling und Parallaxebenen werden haufenweise auf den Spieler abgefeuert. Das NES-typische Flackern wurde eliminiert — Objekte von teils beeindruckender Größe huschen ruckel- und flackerfrei über den Bildschirm.

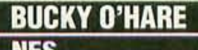
Jeder Level ist toll ausgedacht, die Flut an Ideen reißt niemals ab — nur absoluten NES-Veteranen werden die meisten Ideen bekannt vorkommen. Gerade wenn man denkt, das Spiel gemeistert zu haben, geht's erst richtig los. Selbst für erfahrene Spieler sind genügend Levels geboten. Solltet Ihr vom Hüpf- und Springgenre immer noch nicht die Nase voll haben, legt Euch unbedingt Bucky O'Hare zu. Perfekter kann man ein solches Spiel auf dem NES wohl nicht präsentieren. ***JULIAN EGGEBRECHT***

Zwei Tips in Ehren...

Hier zwei Tips zum Ende des gelben Planeten: Als Passagier der Hochgeschwindigkeitsbahn wählt Ihr den kleinen Blinky, weil er sich nicht so oft ducken muß, und den Cyberfrosch-Endgegner erledigt Ihr mit Jenny wie folgt: Stellt Euch auf die mittlere Plattform und traktiert das untere Geschütz mit allem, was der Laser hergibt. Den gegnerischen Kugelhagel laßt Ihr am besten unbeachtet. Danach macht Ihr den Raketenwerfer platt, aber hebt Euch unbedingt die kleine Radarantenne für den Schluß auf. Sobald die Antenne explodiert ist, nehmt Ihr in der rechten Vertiefung Deckung. Nun braucht Ihr dem Feind nur noch den Energieball aufs Auge zu lenken und schon ist er erledigt.



BUCKY O'HARE



NES

SPIELETYP:



HERSTELLER: Konami

TESTVERSION VON: Konami

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: Continue, Levelanwahl, Paßwort, 4 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis

CA.-PREIS: 120 Mark

89% GRAFIK

66% MUSIK

50% SOUNDEFFEKTE

89% SPIELSPASS





Zertrümmerte Nasenbeine, geschwollene Gesichter und nichts mehr im Kopf — das sind Klischees die Boxern ein Sparringleben lang aufgedrückt werden. Im Verlauf des letzten Jahrzehnts haben die Boxverbände viel geändert und bewegt, um dieser rauh und brutal anmutenden Sportart ein besseres Image zu verschaffen. Schwergewichtskämpfe zehren von Kraft und Standvermögen. Ein Duell der Leichtgewichtsklasse brilliert durch Technik und Beweglichkeit. Taitos "World Champ" hält Euch in vier unterschiedlichen Klassen die Modulvisage hin: Welter-, Mittel-, Halbschwer- und Schwergewicht. Streckt Ihr den amtierenden Weltmeister einer Gewichtsstufe nieder, steigt Euer Bildschirm-Puncher automatisch eine Klasse höher. Damit Ihr nicht nach jedem Ausschalten Eures NES nochmals die ganze Aufstiegstortur durchlaufen müßt, gibt's zudem ein Paßwort. Auf den Ringbrettern angekommen traktiert Ihr den Gegner mit Haken, schweren Geraden und Körperschlägen. Geschickt plazierte Links-Rechts-Kombinationen bringen angeknockte Gegner schnell zur Bauchlandung. Rappelt sich Euer Rivale trotz der hammerharten Faustberieselung wieder auf, schickt Ihr ihn mit einem technischen K.O. (d.h. der Gegner geht dreimal in einer Runde zu Boden) aus der Arena. Stehen nach zehn Runden immer noch beide Boxer auf ihren erschöpften Beinen, entscheiden die Punktewertungen über Sieg oder Niederlage. Angriff ist die beste Verteidigung. Doch Euer Gegenüber wehrt sich: Mit reaktionsschnellem Ducken, Zurückweichen und Blocken entzieht Ihr Euch seiner Reichweite. Nach einem hart erarbeiteten Sieg bereitet Ihr Euer Ring-As auf die nächste Schlacht vor — Training (Schnelligkeit, Ausdauer, Abwehrstärke, Schlagkraft) und Power-Punkte (zur Verbesserung der Schlagkraft bei Geraden, Kinnhaken, Körperschlägen und Haken) erleichtern Euch bei gekonnter Verteilung den nächsten Auftritt.

Der Gegner wird angezählt — gleich bricht der Ringrichter ab



Die Power-Punkte helfen bei der Abstimmung auf den Gegner



Nach jedem Kampf wählt Ihr eine Trainingseinheit



Das Publikum verfolgt einen Zwei-Spieler-Kampf

geht so

Wer Boxen zu seinen Lieblingssportarten zählt, sollte zwar nicht direkt "zuschlagen", aber zumindest mal einen Blick über den Bildschirm schweifen lassen: "Box Champ" fällt optisch simpel aus, dafür wird dem Fan inhaltlich einiges geboten. Die ersten Runden übersteht Ihr noch ohne Taktik, simples Joypad-Gedrücke und hie und da mal ein unauffälliger Haken reichen anfangs für den Sieg. Erst in den höheren Gewichtsklassen zählt dann Eure Geschicklichkeit und das gekonnte Aufrüsten Eures Ringathleten. Etwas nervig ist die verzerrte Sprachausgabe: zählt der Ringrichter einen Boxer an, kommt "durchnumeriertes" Rauschen aus dem Lautsprecher. Interessieren sich noch andere Mitglieder Eures Boxclubs für Videospiele, dürft Ihr maximal zu acht ein kleines Turnier aufziehen und im K.O.-System den Champion ermitteln. "Box Champ" wirkt auf den "normalen" Spieler monoton und farblos, kann bei Liebhabern dieser Sportart aber Gefallen finden.

MICHAEL PAUL

WORLD CHAMP
NES



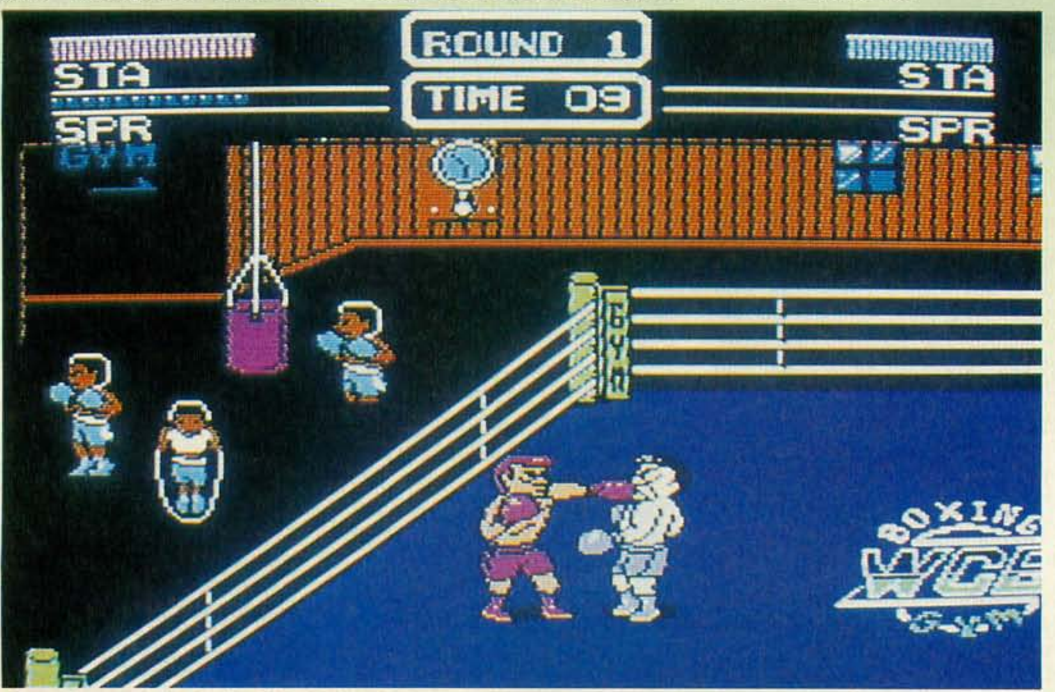
SPIELETYP:

HERSTELLER: Taito
TESTVERSION VON: Laguna

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue, 3 Spielvarianten, 4 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 110 Mark

57% GRAFIK
37% MUSIK
48% SOUNDEFFEKTE
56% SPIELSPASS



Eine "Gerade" findet ihr Ziel: Beim nächsten Volltreffer knallt "Mighty Lee" auf die Matte.

DIE SIMPSONS AUF WELTREISE

BART VS THE WORLD

Der notorische Verlierer Bart hat bei einem Zeichenwettbewerb für sich und seine Familie eine Weltreise gewonnen. Doch dieser Preis (von Homers Chef gestiftet), dient nur dem Zweck, Homer und seine Sippe möglichst weit von Springfield wegzulocken. Für Interessierte sei angemerkt, daß Bart — für seine schlechte Note in Zeichnen berüchtigt — mit einem "Krusty"-Potrait auftrumpfte... Damit die Familie möglichst lange unterwegs ist, ist im Reiseprogramm eine ausgiebige Schatzsuche inbegriffen. Hauptschatzsucher ist in "Bart vs the World" natürlich der Racker selber. Möglichst viele "Krusty"-Köpfe müssen gesammelt werden. Neben einigen Geschicklichkeitseinlagen (z.B. Scateboard-Fahren auf der Chinesischen Mauer) sind über die Hälfte der Aufgaben im Knobel- und Rätselgenre angesiedelt. So müßt Ihr Verschiebepuzzles lösen, an einarmigen Banditen datteln, Eure TV-Simpsons-Kenntnisse in einem Frage-und-Antwort-Spiel unter Beweis stellen und etliche andere Hirnkunststücke vollführen. Jeder der vier Levels setzt sich aus diesen Knobeleien und ein bis zwei Geschicklickeitstests zuzüglich eines Endgegners zusammen. Für jede gelöste Aufgabe gibt's einen oder mehrere Krustys. In den Geschicklichkeistsprüfungen sind Extras verteilt, die Eure Lebensenergie auffrischen. Habt Ihr beim Rätseln endlos viele Versuche frei, kann in den übrigen Aufgaben schon das eine oder andere Leben verlorengehen. Im Trainingsmodus könnt Ihr vor dem Spiel Eure Knobelfähigkeiten stärken. "Memory", ein einarmiger Bandit, das "Drei-Becher-Spiel", ein Verschiebepuzzle und das Frage-und-Antwort-Spiel gehören zum Trainingsprogramm das fleißige Barts auf Wunsch absolvieren können, um die Schatzsuche zu meistern.



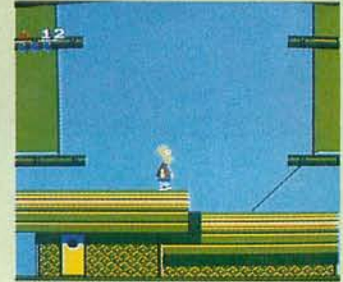
Ohne Kenntnis der TV-Serie seht Ihr alt aus



Marchs Antlitz muß gerichtet werden



Geschicklichkeitsprüfung auf der Chinesischen Mauer



In den Segeln der Dschunke sind Extras versteckt



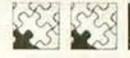
Habt Ihr einen Fehler gemacht, dürft Ihr die Knobeleien unbegrenzt wiederholen.

na ja

Die Beliebtheit der Simpsons basiert auf dem hintergründigen Humor der Dialoge und der abgedrehten Animation der Figuren. Leider kommt in "Bart vs the World" keine dieser Eigenschaften zum Vorschein. Statt Bart könnte eine x-beliebige andere Comicfigur der Held des Spiels sein. Grafisch präsentiert sich die Simpson-Weltreise reichlich anspruchslos. Kaum ein Hintergrund wurde ausgearbeitet, das Scrolling beschränkt sich auf eine Ebene und die Animationsphasen des Bart-Sprites kann man pro Level an einer Hand abzählen. Die Geschicklichkeitstests glänzen durch miserable Spielbarkeit. Unfreundliche Spriteabfragen und schlechte Steuerung kosten bei den eigentlich einfachen Aufgaben unnötige Lebenspunkte. Musikalisch werdet Ihr bei den Knobeleien mit konzentrationstötender Jahrmarktsmusik versorgt — abstellen darf man das Gedüdel jedoch nicht! Empfehlen kann ich "Bart vs the World" nur eingefleischten Simpsons-Fans, die gerne grübeln und schon eine Simpsons-Sammlung zu Hause haben. Allen anderen wird's nicht schwerfallen, ein besseres Knobel- oder Geschicklichkeitsspiel aufzutreiben. ***JAN BARYSCH***

BART VS THE WORLD

NES

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Acclaim

TESTVERSION VON: Acclaim

ANZAHL DER SPIELER: 1

FEATURES: 2 Spielvarianten

GEEIGNET FÜR: Einsteiger

CA.-PREIS: 110 Mark

49% GRAFIK

47% MUSIK

29% SOUNDEFFEKTE

42% SPIELSPASS

STARTROPICS 2. TEIL



Und weiter geht's: Unser Held Mike ist einem mörderischen Sturm auf hoher See knapp entkommen — was mag ihn wohl an an fernen Gestaden erwarten?

◆ Was bisher geschah: Anstatt sich unter Palmen zu erholen, muß Mike Jones seinen verschollenen Onkel suchen. Mit dessen U-Boot erforscht er eine höhlenhaltige Inselwelt voller Monster und tückischer Fallen. Das dritte Kapitel der Südseestory beginnt stürmisch…

Fröhlich flitzt Sub-C über die Wellen, als es auf einmal dunkel wird. Von einem wütenden Orkan gepackt, wird das U-Boot auf ein fremdes Korallenriff geworfen — Mike landet bewußtlos aber ansonsten unversehrt am Strand. Als er wieder zu sich kommt muß er feststellen, daß Sub-C kaputt ist. Es hilft nichts — Mike muß auf der Insel Hilfe suchen.

Ruhe nach dem Sturm

Ein netter Einsiedler wohnt mitten im Grünen. Er stärkt Mike mit einem kräftigen Schluck Kokosmilch und schickt ihn zum Dorf Miracola. Seufzend macht sich unser Held auf den Weg nach Osten, als er hört, daß das Dorf nur durch einen Tunnel zu erreichen ist. Welche Untiere mögen diesmal auf ihn lauern?



Player's Guide Startropics, Teil 2

Legende der Karten

Inventar:	Wasser
	Schlamm
	Fliese
	Fußfliese
	Schalterfliese
	Rhythmusfliese
	Lichtschalter
	Treppe hinauf
	Treppe hinunter
Extras:	Bolakugeln
	Baseballschläger
	Mike-Schild
	Schleuder
	Energie
	Energievorrat

* * * * *

Neun Kammern trennen Mike vom rettenden Höhlenausgang. Denkt daran: Wenn Ihr einen Raum erneut betretet, sind alle Monster, die bereits verschwunden waren, wieder da und das mühsam angeschaltete Licht ist aus.

1.) Drei Dodos zum Eingewöhnen. Oberstes Gebot: Keine Panik! Ruhig alle Bewegungsmuster studieren.

Monster	Bemerkung
Dodo	Eigentlich ein ausgestorbener Vogel, hier jedoch quicklebendig. Beschreibt ruhige Flugbahnen, aus der Entfernung leicht mit dem Jojo zu treffen.
Ninja-Affe	Quirlig bewegt sich aber "rechtwinklig". Stehenbleiben und in Ruhe einen nach dem anderen erledigen.
Skelettvogel	Kommt schnell auf Euch zu und macht Euch nieder, sobald Ihr in sein Blickfeld geratet. Haltet möglichst Wasser zwischen Euch und ihm und schlagt blitzschnell zu. Die Biester erfordern mehrere Treffer.

2.) Die beiden Dodos von den Eckfliesen aus erlegen, dann rechts oben den Schalter für die Truhe aktivieren. Die ersten zehn Bolaschüsse winken.

3.) & 4.) Isles of Terror: Da laust Mike der Affe — besser doch nicht; also die vier bzw. fünf Hüpfkünstler beseitigen und dann ab nach Norden. Die äußersten Inselstreifen bieten guten Schutz gegen Angriffe von mehreren Seiten.

5.) Drei Schlangen bewachen die zweite Bolatruhe. Erlegt im Schutz der Kiste die obere Schlange, dann öffnet mit Sprüngen auf die unteren Fliesen die Truhe. Der Ausgang öffnet sich nach dem Ableben der beiden anderen Schlangen.

6.) Land unter! Die drei nach Norden führenden Fliesen senken sich der Reihe nach. Hüpft auf die erste, sobald sie wieder auftaucht, dann sofort auf die mittlere und nach rechts. Verschnaufen, die beiden Belohnungsherzchen beim Auftauchen der Mittelfliese ergattern und schnell nach Norden wegspringen.

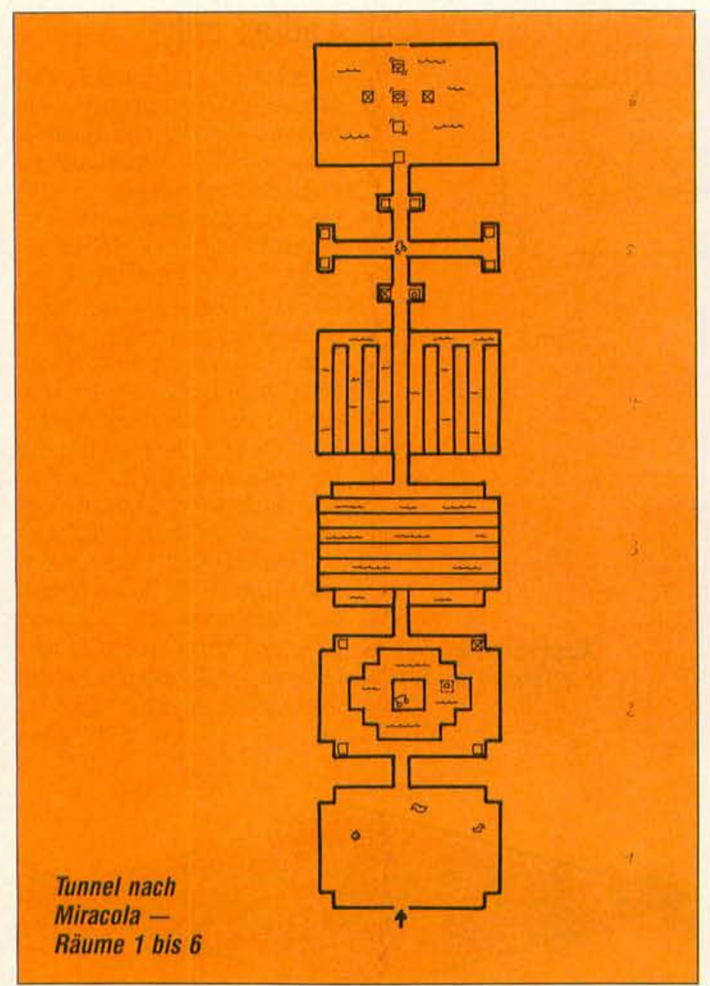
7.) Hier toben je zwei Dodos und Skelettvögel herum. Bleibt am Eingang stehen und erlegt erst die Dodos. Die Vögel sehen Euch dort noch nicht. Stellt Euch dann links unter das Wasserkreuz und feuert Stakkato.

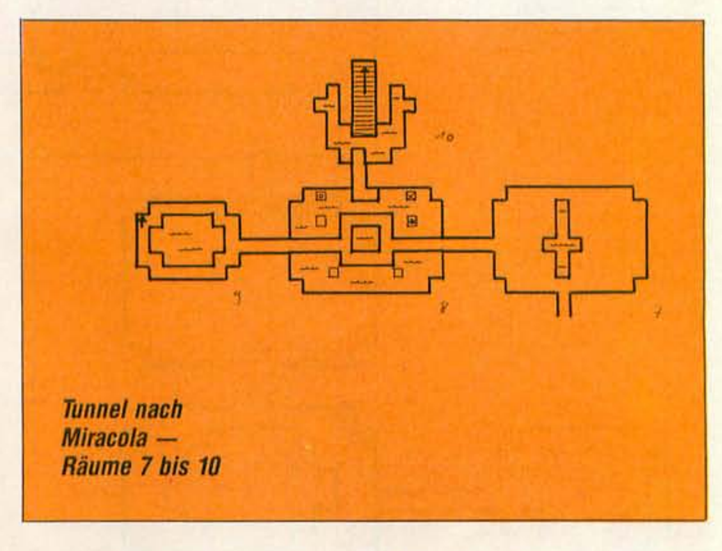
8.) Verdunkelung! Erledigt erst die Fledermäuse — vorsichtig Schritt vor Schritt setzen. Rechts oben findet Ihr endlich den Lichtschalter. Einladend winkt der Durchgang nach Westen zur Kammer…

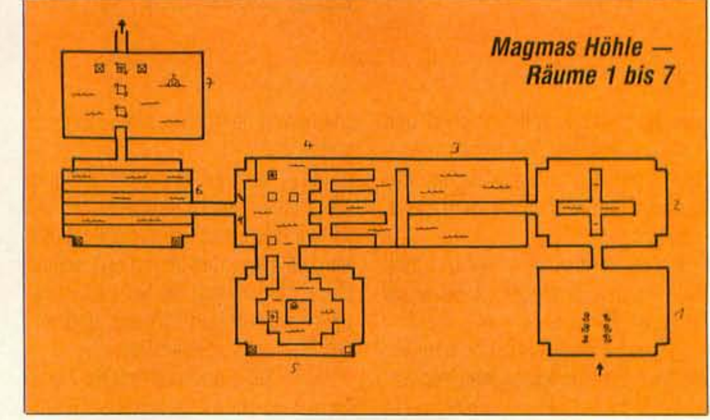
9.) Vorsicht: Res Hering! Wer hier die Treppe hochsteigt, kommt im Westen des Bergmassivs wieder ans Tageslicht — und muß das ganze Labyrinth noch einmal durchwandern. Quietschend hält Mike also an, wendet und trabt vom Vorraum aus nach Norden in Kammer…

10.) Die riesige Treppe zeigt: Hier geht's lang! Schnell nach oben, wo es zur Belohnung erst einmal Punkte gibt.

Miracola liegt in der Nähe des nördlichen Tunnelausgangs. Seine Bewohner sind freundlich (aber Mike muß sich entsprechend benehmen), doch vor allem wegen der Schlafkrankehit


Tunnel nach Miracola — Räume 1 bis 6


Tunnel nach Miracola — Räume 7 bis 10


Magmas Höhle — Räume 1 bis 7



ihrer Häuptlingstochter Bananette besorgt. Durch ein rechtes Baumgewirr gelangt Ihr zur großen Hütte des Häuptlings. Klar, daß er das U-Boot reparieren läßt — doch erst, wenn Mike ihm ein Heilmittel für seine Tochter besorgt hat. "War ja zu erwarten", murmelt Euer Held vor sich hin und entwickelt langsam eine wahre Höhlenphobie. Doch ein kurzer Besuch bei Bananette (durch eine Geheimtür im Norden der Hütte) überzeugt ihn vom Ernst der Lage. Das Mädchen muß geheilt werden!

Magmas Dunkelkammern

...warten im Osten auf Mike. 'Zig Räume und kaum eine Verschnaufpause, bis Mike endlich durch ist!

Monster	Bemerkung
Schlammmonster	Taucht aus der Erde auf und wirft Feuerbälle. Unbesiegbar, darum ausweichen!
Bremse	Kein Fahrzeugteil, sondern das gemeine Stechinsekt, das gerne Pferde (und Action-Adventure-Helden) plagt. Bewegt sich schnell diagonal. Stehenbleiben und in Ruhe eine nach der anderen erledigen.

Mikes Spießrutenlauf beginnt!

1.) Schlangen stehen Spalier. Nicht geradeaus hochlaufen, sondern einen vorsichtigen Schritt nach rechts, dann schnell in die rechte Ecke. Die Schlangen bewegen sich jetzt in unterschiedlichen Linien. Nach rechts oben ausweichen und ab durch die Tür.

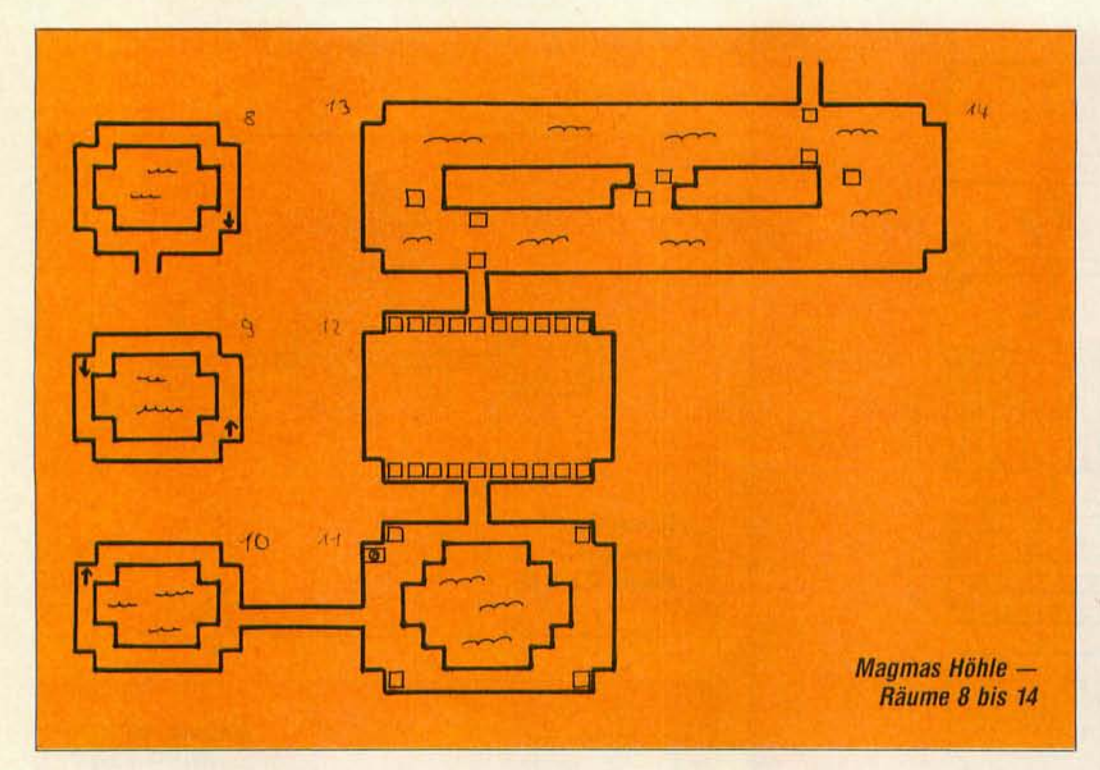
2.) Zwei schräge Vögel machen den Aufenthalt ungemütlich. Stellt Euch links unter das Wasserkreuz und feuert, was das Zeug hält. Schon öffnet sich das Tor zur...

3. & 4.)...Dunkelkammer! Unterbelichtet, doch wieselflink stoßen die Schlangen zu. Da heißt es, anhand ihrer Bewegungen festen Boden zu finden — oder einfacher, in unsere Karte zu gucken.

Ein Tintenfisch versperrt den Weg zum Türmechanismus, dem Baseballschläger (Rundumschlag) und der Schleuder (schneller, sicherer, weiter). Klar, daß Mike erst einmal das Licht einschaltet.

5.) Vom Südwesten der linken Dunkelkammer aus hüpft Mike lässig in





Magmas Höhle — Räume 8 bis 14

Ladies only!

Müde erreicht unser Held die Festung Shecola. Die Krieger dort können ihm bestimmt den Weg zum Einsiedler weisen, der in den Bergen haust und eine Heilmöglichkeit für die arme Bananette hat. Doch Mike wird brüsk abgewiesen: Eintritt nur für Frauen! Verzweifelt sucht er einen Ausweg und stolpert am Rand des Schlosses über die kleine Wohnung der Wahrsagerin. Er ahnt es schon — sie wird ihm Zutritt zu Shecola verschaffen, doch nur, wenn er ihre Kristallkugel wiederbringt. Die ist in einem riesigen Labyrinth versteckt, dessen Eingang in einer gruseligen Geisterstadt liegt. Macht Euch auf einigen Spuk unter dem Friedhof gefaßt. Heute nur noch soviel: Bevor Ihr die Höhlen betretet, sucht nach einem weiteren Geheimgang. Dort frischt ein großes Herz Mikes Energie auf und beschert ihm mehr Kraft. Weiter geht's im nächsten Heft! *EVA HOOGH*

eine Bonushöhle mit Herzchen und Heiltrank. Von dort aus geht's zurück nach Norden und dann Westen. Bewaffnet Euch vorher mit dem Baseballschläger.

6.) Drei Bremsen sind auf Blut aus. Haut mit dem Schläger zu, bevor sie losfliegen können.

7.) Wieder warten Herzchen auf Mike. Springt beim Auftauchen der vorderen Fliese schnell nach hinten und zur Seite. Sammelt im zweiten Durchgang die Energie ein und hüpft hinaus.

8. — 10.) Ein breites Treppenhaus läßt Böses ahnen. Ruhe vor dem Sturm?

11.) Richtig! Kaum angekommen, gerät Mike unter Beschuß eines Schlammonster-Quartetts. Öffnet das Tor durch beherzte Fliesensprünge und nehmt das Mike-Schild mit. Zwar zieht es manchmal eines von Mikes Leben ab, doch fügt es meistens ein Leben hinzu. Wer nichts riskieren möchte, läßt den Bonus besser liegen.

12.) In der unteren Fliesenreihe verbirgt sich eine Uhr, mit der Ihr Gegner einfriert oder zumindest verlangsamt. Wer gute Nerven hat, spart sie auf und erledigt die drei Bremsen von Hand. Einfacher ist es, sie mit der Uhr einzufrieren und dann in aller Ruhe zu meucheln.

13.) & 14.) Lauf- und Springtraining ist gesund rettet Leben laben. Sobald Ihr auf die rechte Fliese hüpft, taucht ein Schlammmonster auf und spuckt Feuer. Überspringt die Schüsse sorgfältig, aktiviert den Torheber und verlaßt den ungastlichen Raum.

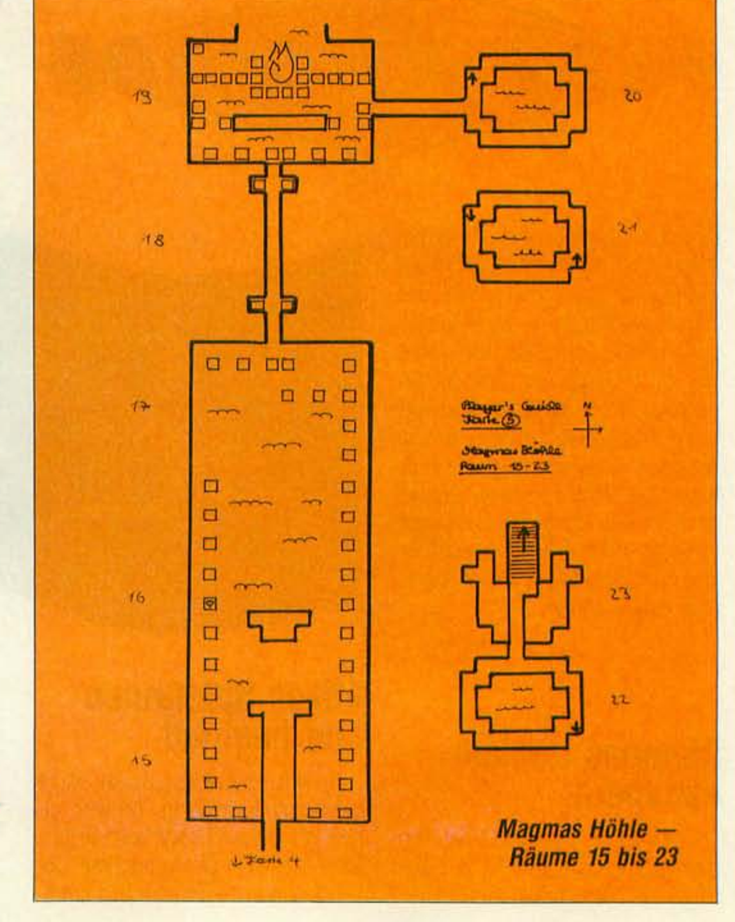
15. — 17.) Ein Königreich für Paral! Unter boshaften Attacken einer Bremsenarmada und ihres Schlammonsters holt Mike sich links in der zweiten Kammer Energie und hüpft dann rechts herum zum oberen Ausgang. Fehlsprünge sind zu vermeiden!

18.) Ein schmaler Gang mit hohen Mauern — dahinter kann nur Magma lauern!

19.) Auf in die Schlammschlacht! Magma, die Lavalohe, schluckt sämtliche Schüsse, ohne mit der Flamme zu zucken. Doch es gibt einen Ausweg: Ertränkt Magma im Schlamm, der sein Feuer erstickt. Links und rechts von seiner Insel sind die Schalter verborgen, die Magma versenken. Wer das geschafft hat, darf sich erst einmal kräftig auf die Schulter klopfen.

20. — 23.) Ein gebührender Abgang für den erschöpften Mike.





Magmas Höhle — Räume 15 bis 23



MUSKELKATER

TRACK MEET

Viele unserer Leser dürften schon einmal bis zum Exzeß auf einem oder zwei Feuerknöpfen herumgehämmert haben — wohlgemerkt nicht während einer hitzigen Weltraumballerei, sondern beim Ausüben einer Sportart. Nur die jüngeren Leser kennen anstrengende Klassiker wie "Decathlon", "Hyper Sports", "Track&Field" oder "Konami 88" nicht. Wer glaubt, etwas versäumt zu haben, bekommt die Gelegenheit, sich auf dem Game Boy seine Fingerkuppen zu ruinieren.

"Track Meet" ist das neuste Spiel des kalifornischen Softwarehauses Interplay. In sieben Leichtathletikdisziplinen tretet Ihr gegen fünf sehr unterschiedliche Rivalen an, Ihr beginnt mit dem 100-Meter-Sprint: Wie bei obengenannten Oldies müßt Ihr so flink den A-Feuerknopf bearbeiten, daß Euer Sprite als erstes das Zielband zerreißt. Beim Hürdenlauf gebt Ihr ebenfalls mit A "Gas", mit B wird gesprungen. Danach erhält Euer Sportsfreund drei Chancen, einen Speer möglichst weit zu werfen. Mit B winkelt Ihr Euren Arm an, nochmals B gedrückt, und der Speer fliegt durch die Luft. Bei der vierten Disziplin handelt es sich um den Stabhochsprung: Bis zu 5 Meter überwindet Ihr durch geschicktes Drücken des B-Knopfes. Danach wechselt Ihr zum Weitsprung. Je besser Ihr Euren Absprungwinkel wählt (zirka 30 Grad sind ideal), desto weiter fliegt der Junge. Beim Diskuswurf hingegen geht es nur darum, im richtigen Moment auf B zu hämmern, denn sonst fliegt der Diskus ins Netz oder direkt in den Game-Boy-Bildschirm. Die letzte Disziplin ist das Gewichtheben. Bis zu 250 Kilogramm könnt Ihr stemmen. Dazu ist wieder ganz schnell A zu drücken und im richtigen Moment mit B zu wuchten.

Soweit hört sich alles vertraut und harmlos an, doch werft erstmal einen Blick auf Eure Gegner: Ricky, der Barbar ist ein buckliger Wicht mit der Kraft von 100 Männern und dem IQ eines Gartenschlauchs. Swammi Pastrami ist ein Magier, der nicht läuft sondern schwebt und beim Stabhochsprung eine Schlange beschwört. Kenichi Katana ist von Beruf Ninja und schleppt ständig sein Schwert mit sich rum. Bestimmt nicht, um Harakiri zu begehen... Irwin B. Cheetin ist ein lustiger Kauz, dem einige Schummeleien einfallen und der die 100 Meter auf Rollerskates zurücklegt. Der stärkste Sportler heißt E. Jack Strop. Schon zehn Jahre ist er ungeschlagener Track-Meet-Champion.

Am Ende werden Eure Punkte zusammengerechnet und mit denen des Gegners verglichen. Habt Ihr mehr, gibt's ein Paßwort.



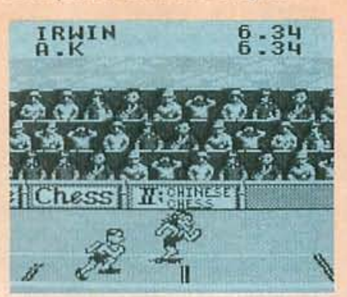
Im Gewichtheben ist Ricky unschlagbar!



"Track Meet" bietet sieben Disziplinen und fünf Gegner



Der Code "KTMBQHRM" führt zum Ninja Takana



Mit "GFRBLCSR" beginnt Ihr bei Irwin B. Cheetin



Eine simple, A-Knopf-lastige Sportsimulation im alten Stil wäre gut gewesen, doch Interplay wollte mehr: Track Meet sollte nebenbei auch unterhalten und zum Schmunzeln reizen — das Experiment gelang: Wenn Swammi Pastrami plötzlich abhebt oder Katana beim Speerwurf seinen Säbel wirft, kommt Freude auf. Massenhaft Gags am Rande (Jack Strop macht Werbung für Game Boy und Haarspray, und Ricky knabbert den Diskus an), lockern das Spiel zusätzlich auf. Bedauerlich ist jedoch, daß Track Meet schnell durchgespielt ist und nur Jack Strop wirklich fordert. Dafür bietet die 2-Spieler-Option unbegrenzten Spielspaß.

ANDREAS KNAUF



TRACK MEET
GAME BOY

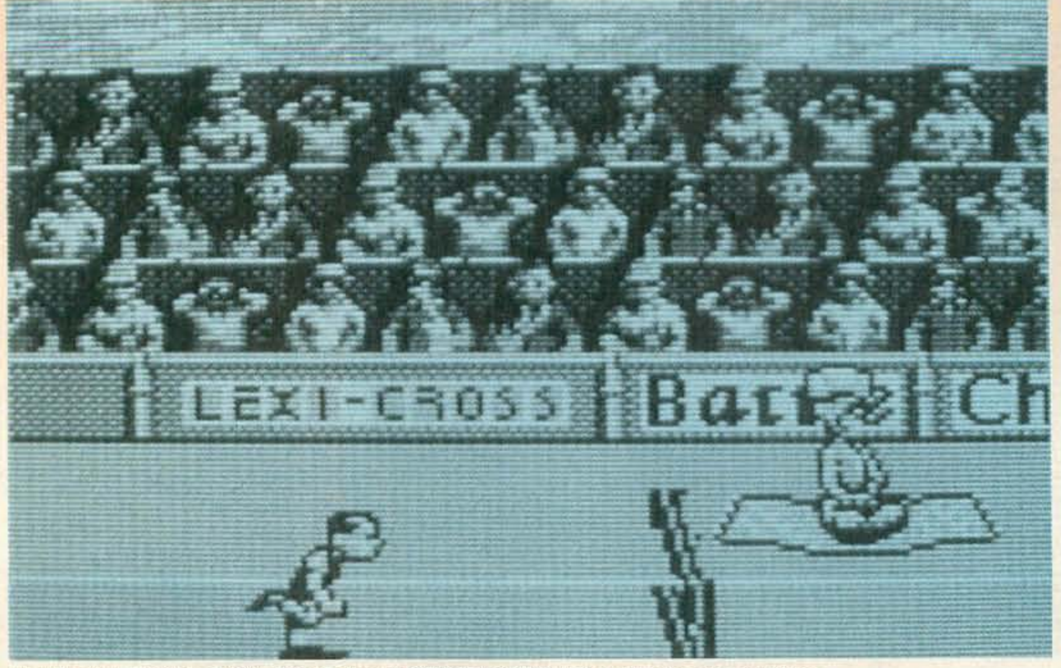
SPIELETYP: 

HERSTELLER: Interplay
TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue, Paßwort, 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 70 Mark

69% GRAFIK
52% MUSIK
55% SOUNDEFFEKTE
79% SPIELSPASS



Der Magier Pastrami hört aufs Paßwort "TNTBKKFT" und schwebt prompt davon



Seit "Tetris" weiß es jedes Kind: Wenn Puzzleteile am oberen Bildschirmrand auftauchen, schweben sie sogleich nach unten und warten darauf, von Euch arrangiert zu werden. Nach ersten Erfahrungen mit diesem Phänomen (in "Dr. Mario") versucht sich der bekannteste Warpzonenwanderer der Welt zum zweiten Mal im Tüftelgenre.

Ein vier Spalten breites Becken dient zum Auffangen der herunterfallenden Teile. Läuft das Becken über, ist das Spiel vorbei – auch das ist typisch für einen Tetris-Nachzieher. Am unteren Ende stapeln sich die Formen auf Tellern. Mit einem Knopfdruck vertauscht Mario die Position von zwei nebeneinanderliegenden Puzzletürmen. Um den vierten Turm auf die erste Position zu bringen, müßt Ihr also gleich dreimal den Knopf drücken: Der Turm wandert von 4 nach 3, von 3 nach 2 und schließlich von 2 ans Ziel. Das Steuerkreuz läßt Euch Mario links und rechts steuern. Es gibt vier verschiedene Steine im Monster-Look und zwei Eierschalen, je ein Ober- und ein Unterteil. Kommen zwei gleiche Symbole aufeinander zu liegen, verschwinden sie.

Einen noch besseren Abräumeffekt bringen die Eierschalen. Angenommen, irgendwo in der untersten Reihe liegt ein Eierunterteil. Darauf füllt ihr alle nichtsnutzigen Teile und wenn ihr dann den Eierdeckel 'drauf setzt, werden alle dazwischenliegenden Teile zerquetscht. Dem so entstandenen Ei entschlüpft Yoshi, der je nachdem, wie viele Teile Ihr zwischen den Eierschalen zerquetscht habt verschieden viele Punkte springen läßt.

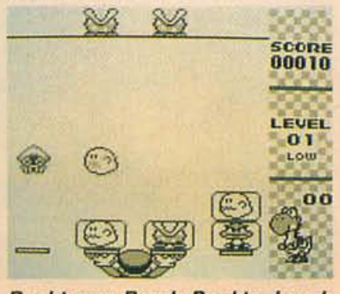
Es gibt zwei Spielmodi: A wird auf Punkte gespielt und immer schneller. Im B-Modus muß eine bestimmte Anzahl von Teilen abgeräumt werden. Danach geht es schwieriger weiter. Es gibt zwei Spielgeschwindigkeiten und verschiedene Soundkulissen. Im Zweispielermodus stellt Ihr den Level separat ein, so daß Yoshi-Anfänger gegen Profis antreten können. Über Link-Kabel spielt dann Luigi gegen Mario; wie bei Tetris werden hier eigene Teile auf den Bildschirm des Gegners befördert.



Putziges Titelbild: ein oder zwei Spieler?



Im Menü wählt Ihr Geschwindigkeit, Musik, Level und Modus



Rechts am Rand: Punkte, Level und verbliebene Yoshis

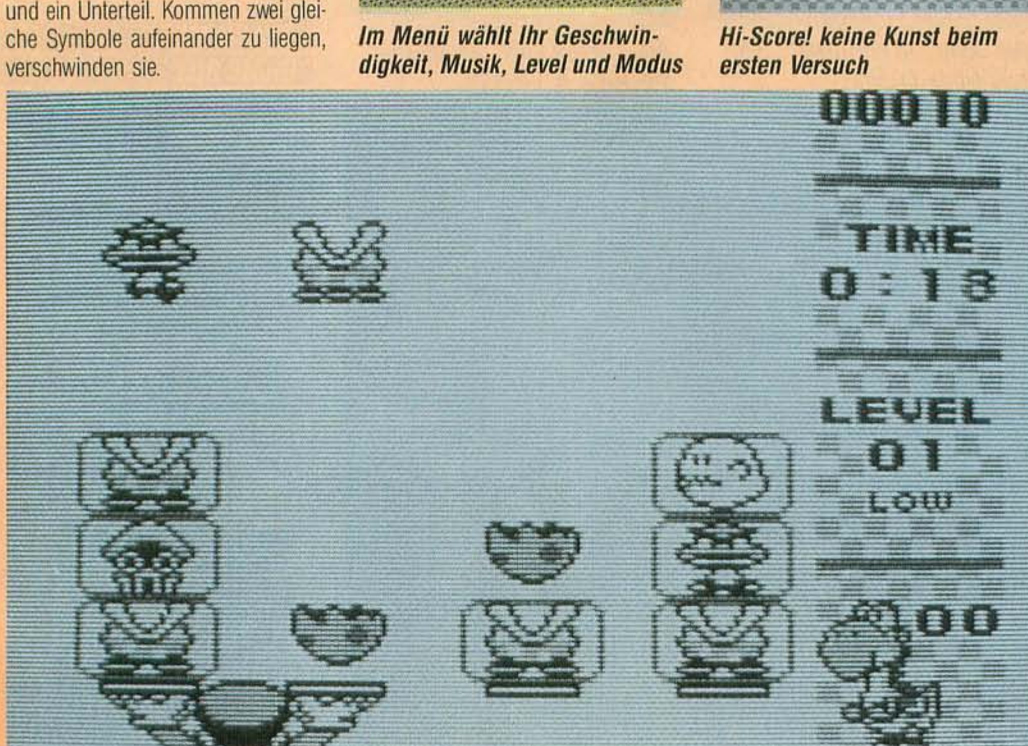


Hi-Score! keine Kunst beim ersten Versuch

gut

In der letzten *VIDEO GAMES* hatten wir mit "Square Deal" einen schlappen Tetris-Clone. Mit Mario schickt nun Nintendo seinen Vorzeigehelden auf den gleichen Parcours. Wie die Hüpfspiele um den Superstar ist auch "Yoshi" liebevoll ertüftelt – das Image des Mannes mit der Mütze bleibt so weiterhin makellos. Die bewährte Spielidee wurde solide und grafisch ideal umgesetzt; alle Elemente sind auf dem kleinen Game-Boy-Bildschirm groß und deutlich dargestellt. So gibt es auch bei schlechten Lichtverhältnissen keine Sichtprobleme. Gut gelungen sind die kleinen Melodien. Obwohl nicht besonders spektakulär inszeniert, umschmeicheln sie lieblich das Ohr des grübelnden Spielers. Es gibt aber auch Grund zu Motzen: Ab dem fünften Level wird das Spiel plötzlich wahnsinnig schwer. Es gibt Situationen, die einfach nicht mehr zu schaffen sind. Selbst dem eingespielten Tetris-Profi droht hier eine dicke Ladung Frust. Zur Versöhnung winkt dafür der gute Zweispielermodus. Zum Richterspruch: Yoshi ist nicht hyper-originell, aber Tetris-Fans und anderen Tüftelfreunden ohne Einschränkung zu empfehlen.

STEPHAN ENGLHART



Mario Luigi und Mini-Drachen Joshi sind auch im Puzzlebereich Spitze

YOSHI'S EGG
GAME BOY

SPIELETYP:

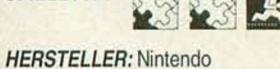
HERSTELLER: Nintendo
TESTVERSION VON: CWM

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Soundmenü, Levelanwahl, 3 Spielvarianten, 2 Schwierigkeitsgrade, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 60 Mark


41% GRAFIK


59% MUSIK


43% SOUNDEFFEKTE

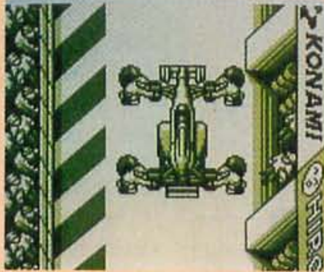
72% SPIELSPASS

SPOILER KONTRA SCHWERKRAFT

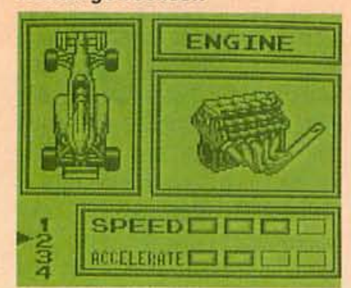
SPIRIT OF F1

Mit "Spirit of F1" steigt Ihr ins harte Profi-Rennsportgeschäft ein. Wer sich mit Rasern im Format des Game-Boy-Displays begnügen will, darf die Asphaltkarriere durch Eintrag seines Namens beginnen; Anfänger starten danach besser erst mit ein paar Übungsfahrten. Der Parcoursausschnitt wird immer aus der Vogelperspektive gezeigt, wobei Euer fahrbarer Untersatz stoisch in der unteren Bildschirmmitte bleibt. Mit einem Feuerknopf gebt Ihr Gas, der andere schaltet zwischen hohem und niedrigem Gang. Bremsen braucht Ihr als Formel-1-Pilot nicht: Vor besonders engen Kurven wird einfach der kleine Gang eingelegt, und die treue Motorbremse drosselt die rasante Fahrt; in einigen Nadelkurven geht Ihr zusätzlich noch rechtzeitig vom Gas.

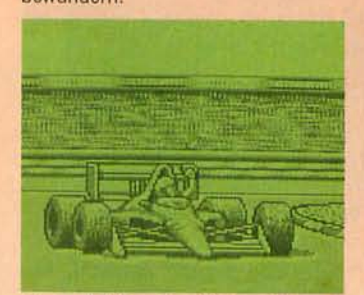
Praktischerweise informiert Euch ein plötzlich auftauchender Pfeil über Winkel und Richtung der Kurve. Habt Ihr die Trockenübungen hinter Euch, könnt Ihr zwischen einzelnen Rennen oder einer ganzen Weltcupserie wählen. Dabei fahrt Ihr entweder brav in der Formel 3 und Formel 3000, oder Ihr versucht Euch gleich in der Königsdiziplin, der Formel 1. Nehmt Ihr nur an einem Rennen teil, darf der Kurs von Euch gewählt werden. Als Euer eigener Chefmechaniker bastelt Ihr am Verhältnis von Geschwindigkeit und Beschleunigung, Bodenhaftung und Luftwiderstand, wählt harte oder weiche Reifen und zwischen Automatik- und Gangschaltung. Dabei liegt's an Euch, welche Abstimmung Ihr für den jeweiligen Kurs für die beste haltet. Im kurvenreichen Monaco ist die Beschleunigung wichtig, auf dem geradlinigen Sydney-Kurs investiert Ihr hingegen besser in die Höchstgeschwindigkeit. Vor dem eigentlichen Rennen wird solo um die Startpositionen gefahren. Erst im Rennen kommen gegnerische Fahrzeuge ins Spiel. Genauer gesagt, nur ihre "Geister", denn Ihr könnt ohne Probleme durch sie hindurchbrettern. Spielt Ihr eine komplette Saison, bekommt Ihr nach jedem Rennen Punkte. Seid Ihr unter den ersten dreien, dürft Ihr Euch auf dem Siegerpodest bewundern.



An den Boxen werden die Reifen gewechselt

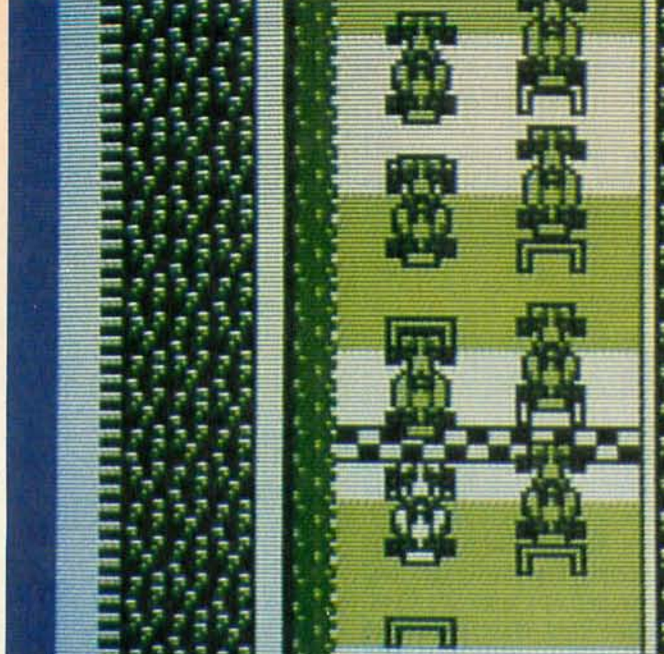


Feinabstimmung fürs Fahrvergnügen


Formel-1-Spaß auf dem Game Boy



Die gute Stadtplazierung entscheidet




Beim Start geht es drunter und drüber

geht so

Auch wenn der Motor heißläuft, werde ich mit diesem Modul nicht so richtig warm. Technisch ist alles auf gewohnt hohem Konami-Standard. Die Grafik ist außerordentlich flott, besonders wenn Ihr in einem Formel-1-Feld fahrt. Abwechslung wird optisch allerdings nicht geboten. Alle Kurse sind aus den gleichen grafischen Grundelementen (ein wenig Wiese, ein paar Reifenstapel) aufgebaut. Musik und Effekte dröhnen hingegen durchweg im überdurchschnittlichen Bereich. Trotzdem wird die Fahrerei schnell monoton, besonders wenn keine Computergegner mitfahren. Das einzig motivierende ist die Hatz nach Weltcup-Punkten aber bevor es zur Sache geht, müßt Ihr Euch erst solo qualifizieren. Alles in allem ein solides schnörkelloses Spiel, bei dem die Langzeitmotivation etwas unter die Räder gekommen ist. Ein Rennfreak mit Game Boy hat allemal seinen Spaß, alle anderen müssen die Kurve zum Kaufhaus nicht unbedingt kriegen — außer, sie starten mit Freunden. Ab zwei Spielern aufwärts dreht der Spielspaß auf und Spirit of F1 wird zum Rennklassiker unter den Handheld-Modulen. ***STEPHAN ENGLHART***

SPIRIT OF F1
GAME BOY

SPIELETYP:




HERSTELLER: Konami
TESTVERSION VON: Konami

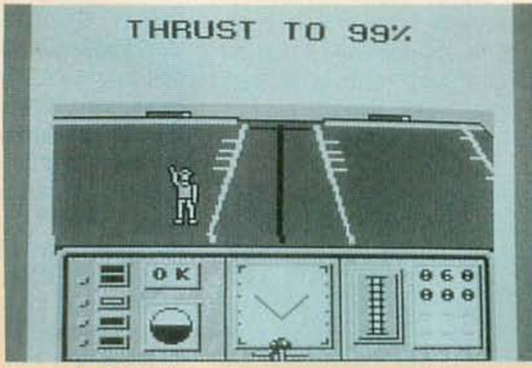
ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 4
FEATURES: Streckenanwahl, 3 Schwierigkeitsgrade, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 70 Mark

62% GRAFIK
73% MUSIK
57% SOUNDEFFEKTE
69% SPIELSPASS

ABGESCHMIERT

TURN'N' BURN



Das Take Off bietet optisch noch am meisten

Von edlen Ballereien im Automatenstil bis hin zu ausgewachsenen Rollenspielen wurde bereits alles, was die bunte Welt der Videospiele zu bieten hat, auf ein Game-Boy-Modul gestopft. Absolute Entertainment wollte zum Thema "Kuriose Umsetzungen für die Westentasche" nicht zurückstecken und bietet nun die erste Flugsimulation für den Game Boy an. In "Turn'n'Burn" steuert Ihr einen F14-Jagdflieger, der auf einem Flugzeugträger stationiert ist und von dort auf gefährliche Missionsflüge kommandiert wird. Nach dem Take-Off schaltet Ihr auf eine Radarkarte um, auf der alle feindlichen Maschinen zu sehen sind. Ist der Bordcomputer "eingelockt", kommt es schnell zum Luftkampf zwischen den beiden Maschinen. Je nach Mission folgt danach entweder ein Auftanken in der Luft oder die Landung auf dem Träger; bei beiden Manövern solltet Ihr vor allem ein scharfes Auge auf den Höhenmesser haben. Damit Ihr nach einer Spielpause wieder in die aktuelle Mission einsteigen könnt, ist ein Paßwortsystem vorhanden.

na ja

Oh Mann! Auf eine abwegigere Spielidee ist selten ein Game-Boy-Programmierer gekommen. Wie erwartet, ist die arme Hardware nicht in der Lage, eine actionbetonte und eh' schon stark abgespeckte Flugsimulation vernünftig darzustellen. Da grafisch die große Einöde herrscht, besteht das Spiel größtenteils aus kleineren Geschicklichkeitstests; einzeln wären diese Minispielchen langweilig, in der Zusammenstellung sind sie hingegend ermüdend. Wollt Ihr einen anständigen Flugsimulator, müßt Ihr Euch zumindest eine 16-Bit-Konsole oder gar einen MS-DOS-PC kaufen — diese Pseudo-Flieger helfen Euch nicht weiter.

JULIAN EGGEBRECHT

TURN'N'BURN
GAME BOY

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Absolute
TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Paßwort

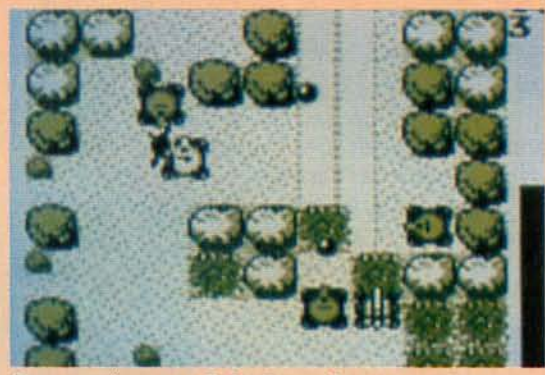
GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 70 Mark

35% GRAFIK
14% MUSIK
38% SOUNDEFFEKTE

43% SPIELSPASS

PANZER FOR PEACE

TRAX



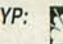
Panzer müssen zu Schrott geschossen werden

Ein kleiner Kampfpanzer mit putzigem Kullerturm, quietschigen Gummireifen und einer niedlichen 100-mm-Kanone macht sich auf den Weg, einen miesen Oberimperator und dessen Truppen vom Bildschirm zu pusten. Den in alle Richtungen scrollenden Bildschirm seht Ihr immer aus der Vogelperspektive. Ihr könnt ballern, Euren Panzerturm rotieren lassen und in alle Richtungen steuern. Über die vielen Feindpanzer, Geschütze, Lenkraketen und Minen muß der kleine Panzer aber nicht traurig sein, denn auch befreundete LKWs säumen seinen Weg. Sie spenden lebenserleichternde Extras wie Rückwärts-und Dreiwegeschuß, zusätzliche Feuerpower, Treibstoff und Extraleben. Insgesamt sind vier Levels zu durchwalzen — im letzten gibt's dann ein Wiedersehen mit allen Endgegnern und zusätzlich ein paar extra tödliche Riesenkampfmaschinen. Wer will, kann über Vierspieleradapter heiße Duelle mit den Kumpels austragen.

geht so

Trax bietet solide gestylte Durchschnittskost: Bis zum dritten Level liegt der Schwierigkeitsgrad klar im Anfängerbereich. Erst im letzten Abschnitt wird es etwas hektischer. Sowohl Gegner und Extrawaffen, als auch alle Landschaften sind nicht sonderlich einfallsreich gestaltet. Technisch und spielerisch gibt's aber keinen groben Schnitzer zu vermelden. Erst wenn sich zehn und mehr Objekte auf dem Display drängen, ruckelt es etwas. Wenig Abwechslung, lascher Schwierigkeitsgrad, aber ein Vier-Spieler Modus: Habt Ihr keine Mitspieler versammelt, könnt Ihr dieses müde Modul getrost verpennen — mit ein paar Kumpels sorgt's jedoch für kurze Zeit für Laune. ***STEPHAN ENGLHART***

TRAX
GAME BOY

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Hal
TESTVERSION VON: Theo Kranz

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue

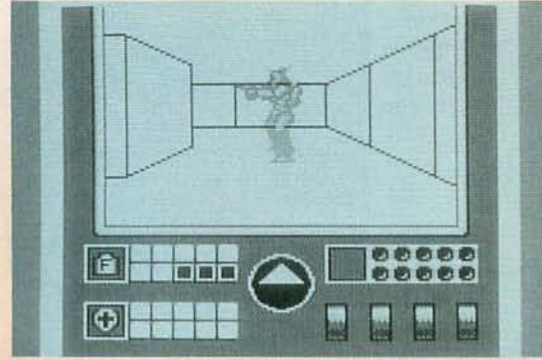
GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 70 Mark

58% GRAFIK
46% MUSIK
61% SOUNDEFFEKTE

59% SPIELSPASS

RECYCLING UNERWÜNSCHT

RAY-THUNDER



Wände pur, von Abwechslung keine Spur

In den Weltraum schleudert Euch "Ray-Thunder". Als Pilot eines Raumgleiters durchforstet Ihr Labyrinthe, die in verschiedenen Sektoren unterteilt sind. Ziel Eurer Reise ist die gründliche Beseitigung von Unrat wie Minen, Walkern und anderen metallischen Bösewichten. Je nach Bedarf wählt Ihr vor Antritt der Reise zwischen drei Fahrzeugen; ob gut bewaffnet oder besonders schnell, das hängt von der bevorstehenden Aufgabe ab. Als Übersicht dient eine mittels Select-Taste anwählbare Karte, die sämtliche Feindbewegungen anzeigt. Zusätzlich gibt's dort Informationen über die verbliebene Füllung des Tanks, Anzahl der "noch" vorhandenen Gegner und den Beschädigungsgrad Eurer hoffentlich gut gepanzerten Blechschüssel. Die Spielarena wird dreidimensional dargestellt und die Acryl-Scheibe des Game Boy ersetzt die Frontverglasung Eures Raumers — Ihr schaut also direkt aus dem Vehikel heraus. Um nach dem Ausschalten des Game Boy nicht wieder von vorne anfangen zu müssen, wird vor jedem Level das entsprechende Paßwort bekanntgegeben. Kommunikationsfreudige Boys dürfen über Dialogkabel gegeneinander antreten.



Die Spielidee von "Ray-Thunder" ist für heutige Verhältnisse dünner als Zellophan: ödes Labyrinth-Abgeklappere mit vereinzelten Schießereien, da bleibt die Motivation schnell auf der Strecke. Grafisch wird kaum Abwechslung geboten, die Anzahl der Animationen geht gegen Null. Auch Soundeffekte sind Mangelware. Einzig und allein der Link-Modus (doch in welcher Stadt gibt's gleichzeitig zwei "Ray-Thunder"-Besitzer?) kann in Sachen Spielspaß punkten — ein primitives Spielchen, daß wirklich niemand braucht.

MICHAEL PAUL

RAY THUNDER
GAME BOY

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Nichibutsu
TESTVERSION VON: Traumfabrik

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue, Paßwort

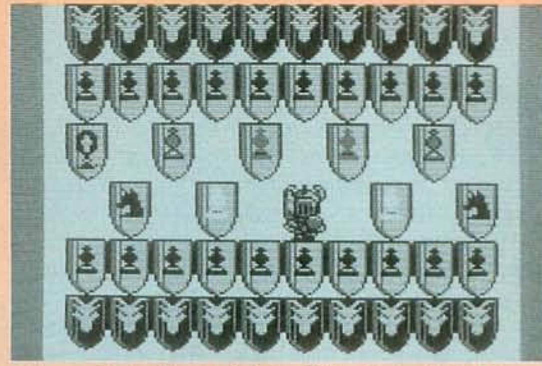
GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 70 Mark

31% GRAFIK
27% MUSIK
14% SOUNDEFFEKTE

40% SPIELSPASS

PÄRCHENBILDUNG, DIE VIERTE

SHI KIN JOH



Für westliche Augen ist das Ritter-Layout leichter

Neben "Dragon's Eye", "Sarakon", "Shanghai" und "Majong" könnt Ihr mit Majong-Steinen auch "Shi Kin Joh" spielen: In der Game-Boy-Umsetzung des letztgenannten Tüftelspielchens versucht ein Männchen, durch geschicktes Verschieben diverser gemusterter Steine zum Ausgang des jeweiligen Spielfeldes zu gelangen. Schiebt Ihr zwei gleiche Steine aufeinander, verschwinden sie. Leider gibt es sogenannte "tote" Steine. Jeder Stein, den Ihr an einen "toten" Stein schiebt, "stirbt" ebenfalls. Wie bei fernöstlichen Spielen üblich, ist das Spielprinzip simpel, die Aufgaben jedoch fordern selbst gut trainierte Gehirnathleten. Habt Ihr einen Fehler gemacht, könnt Ihr bis zu zehn Züge zurücknehmen. Liegt Euer Fehler weiter zurück, müßt Ihr das aktuelle Spielfeld noch einmal beginnen. Um die Steine nicht futzelig klein werden zu lassen, seht Ihr nur einen Ausschnitt des Spielfeldes, der in alle Himmelsrichtungen scrollt.

gut

Ich halte den Game Boy für das Grübelspiel-Handheld schlechthin und freue mich über jede Knobelumsetzung. Mit "Shi Kin Joh" haben die Entwickler allerdings einen Bock geschossen: Daß viel Wert auf die Erkennbarkeit der Steine gelegt wurde, ist zwar löblich, aber durch das Scrolling geht jede Übersicht verloren. Habe ich auch Nächte vor der Mega-Drive-Version (gibt's ebenfalls nur als Import) zugebracht, hielt ich's mit dem Game Boy keine zwei Stunden aus. Shi Kin Joh für den Game Boy eignet sich nur für Leute mit phänomenalem Durchblick, die sich mit Leichtigkeit ein 108 Spielsteine umfassendes Feld einprägen können.

JAN BARYSCH

SHI KIN YO
GAME BOY

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Toei
TESTVERSION VON: Traumfabrik

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue, Levelanwahl

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 70 Mark

32% GRAFIK
50% MUSIK
20% SOUNDEFFEKTE

60% SPIELSPASS





Im Optionsmenü lassen sich alle Tasten umbelegen



Das zeilenweise Verschieben des Bodens ist drin



Auf der Weltkarte seht Ihr die Stationen der Kampfreise

Seit Monaten geht es in amerikanischen Videospiel-Zeitschriften nur um ein einziges Thema: Wann kommt Capcoms Street Fighter II – und wie wie gut ist das Spiel?

Am 10. Juni war es dann zumindest in Japan soweit: Das langersehnte Monstermodul erschien in der gigantischen Auflage von 1 Million Exemplaren. Neben dieser Superlative ist Street Fighter II aber auch gleichzeitig das erste 16-MBit-Modul der Welt. Natürlich konnte sich Capcom die entsprechend großen Produktionskosten nur aufgrund des erfolgreichen Automatenvorbildes leisten – mit dem massiven Durchbruch der Umsetzung konnte gerechnet werden. Sollten wir es bei Street Fighter II etwa mit dem neuesten Virtual-Reality-Projekt zu tun haben?

Mitnichten! Street Fighter II ist einfach nur ein Prügelspiel. Nicht etwa in der Final-Fight-Art mit vielen Gegnern in scrollenden Levels, sondern simples Prügeln Mann gegen Mann vor statischem Hintergrund. Spielt Ihr alleine, habt Ihr die Wahl zwischen acht verschiedenen Kämpfern aus aller Welt. Mit dem monströsen Schläger begebt Ihr Euch dann auf Weltreise, um den sieben Mitbewerbern sowie vier nicht anwählbaren "Endgegnern" kräftig eins auf die Mütze zu hauen. Mit dabei sind vom gut gebauten Kampfsportjüngling Ryu über das brasilianische Mutantenmonster Balrog bis hin zu Honda, dem schwabbligen Sumoringer alle Arten von Kämpfern, Schlägern und Brutalosportlern. Eine Länderrunde ist gewonnen, wenn man zwei Gewinnerpunkte ergattert hat, den Gegner also zweimal auf die Matte legte und dessen Power-Anzeige am oberen Bildrand zweimal im K.O.-Bereich stand. Wirklich interessant wird das Spiel, wenn ein menschlicher Spieler mit einsteigt und man sich gegenseitig über das Spielfeld prügelt.

Grafisch sind alle Orte unterschiedlich gestaltet, Ihr kämpft vor einer liegenden Buddah-Statue oder vor malerischer Hafenkulisse. Auch die Schlagvielfalt ist groß und nur mit viel Übung zu bewältigen. Alle sechs Feuerknöpfe und Taster des Joypads sind deshalb belegt; die besonders spektakulären Spezialbewegungen der einzelnen Kämpfer führt Ihr anhand komplexerer Steuerkreuz/Feuerknopf-Kombinationen aus – auch hier macht sich konsequentes Training bezahlt.

Ist der Kämpfer erschöpft, kommen Euch sowohl der einstellbare Schwierigkeitsgrad als auch die unbegrenzte Anzahl von Continues zugute.



Normalerweise bin ich kein Freund stumpfsinniger Prügelspiele. Der Faszination dieses Capcom-Actionhammers kann aber auch ich mich nicht entziehen. Die Spielbarkeit, insbesondere die Steuerbarkeit der Figu-



Mit einem menschlichen Gegner macht's am meisten Spaß



Championship-Edition

Exklusiv haben wir noch eine echte Tip-Perle zu bieten:

In der vorliegenden Version ist schon die aktuelle Automatenfortsetzung "Championship Edition" enthalten — zumindest teilweise. Könner bemängeln am Original, daß sie nicht zu zweit mit denselben Kämpfern antreten können um beim Kampf für absolut gleiche Verhältnisse zu sorgen. Wenn Ihr während des Capcom-Logos und des Jingles folgende Kombination am Joypad drückt (die letzte Taste muß ungefähr mit dem Ausklingen des Jingles gedrückt werden), ertönt ein Signal und der Titelbildschirm wird blau. Jetzt sehen alle Spieler farblich etwas anders aus und Ihr könnt z.B mit Ryu gegen Ryu antreten!

▲ Steuerkreuz nach unten drücken, rechter Taster, Steuerkreuz nach oben, linker Taster, danach die Feuerknöpfe Y, B, X und A

So sieht der Titelbildschirm nach dem Cheat aus...

...und schon kämpft Ryu gegen Ryu

ren, die vielen Bewegungsvarianten und die grandiose grafische Präsentation sind so perfekt zusammengestellt, daß das Spiel nach kurzer Zeit jeden Skeptiker überzeugt — Prügelfans und Kenner der Automatenvorlage sind eh schon nach dem ersten Fight süchtig. Nur die Musik und die Soundeffekte verharren auf Durschnittsniveau.

Eins muß allerdings einschränkend bemerkt werden: Wer eine grafische 1:1-Umsetzung des Automaten (wie in einigen amerikanischen Fachpublikationen des öfteren geschrieben) erwartet, wird enttäuscht sein. Viele grafische Gags und Finessen des Originals wurden übernommen, nicht aber jedes einzelne Detail. Dazu wäre das Super Nintendo aber auch nicht in der Lage. Trotzdem dürfte das Super Nintendo die einzige Konsole sein (abgesehen vom Automatensystem Neo Geo), auf der Street Fighter II in dieser Perfektion machbar ist. Gegen dieses 16-MBit-Monster verblassen technisch alle 8-Bit-Spiele-Systeme und auch die komplette Modulbibliothek für das Mega Drive. Holt Euch also ein nahezu perfektes Prügelspiel, das die Hardware wirklich ausnutzt und Euer Auge vor Flackern und Ruckeln gänzlich bewahrt.

JULIAN EGGEBRECHT



Alle Details des Vorbilds sind nicht drin

Super

Nachdem sich Prügelfans bereits mit der dreisten Kopie "Fatal Fury" warmgespielt haben, gibt's nun das langerwartete Original. Auch wenn Street-Fighter II grafisch und akustisch mit dem Neo-Geo-Spiel bzw. mit der Automatenvorlage nicht mithalten kann, macht's deutlich mehr Spaß als Fatal Fury. Alle Gegner haben quasi einen eigenen Charakter: Die Chinesin Chun-Li ist putzig aber ungemein geschickt, der Inder Dhalsim schwach im Schlag, aber zäh, extrem dehnbar (seine Beine fährt er auf halbe Bildschirmlänge aus) und ein Meister im Feuerspucken. Die abgedrehten Bewegungen sind genial animiert und überraschen durch extreme Liebe zu Detail: So gibt's z.B. allein für die Siegespose eines Kämpfers verschiedene Variationen. Auch um alle Schlagvarianten zu sehen, dürften Street Fighter viele Stunden vor der Konsole verbringen. Trotz der Überbelegung des Joypads bliebt's spielbar und bis zum letzten Endgegner hochmotivierend. Wer bis zum Finale dranbleibt, kann außerdem einem Street-Fighter-Gerücht auf den Grund gehen: die Straßenkampflegende Shen Long, die sich hinter dem letzten Endgegner verbergen soll, existiert nur als Aprilscherz. *WINNIE FORSTER*

STREET FIGHTER 2
SUPER NINTENDO

SPIELETYP:



HERSTELLER: Capcom
TESTVERSION VON: Fandango

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue, 2 Spielvarianten, 8 Schwierigkeitsgrade, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 190 Mark

86% GRAFIK
58% MUSIK
75% SOUNDEFFEKTE

90% SPIELSPASS



KRUSTYS KREMATORIUM

KRUSTY'S FUN HOUSE

Die Simpsons. Als simple Comicserie verkannt, erfreuten sich zumindest die Fans am satirischen Tiefgang der Storys um die groteske US-Familie. Auch Acclaim setzte auf den Erfolg der Gelbköpfe und sprang schon vor geraumer Zeit auf den Vermarktungszug auf. Die ersten Simpson-Spiele erschienen vor zirka einem Jahr auf dem NES und dem Game Boy und überzeugten durch gut getroffene Grafik – der kaum vorhandene Spielwitz aber schreckte die Nintendo-Fans.

Anläßlich des Super-Nintendo-Debüts der Simpsons gelobte Acclaim Besserung und entläßt mit "Krusty's Fun House" ein Spiel ins 16-Bit-Zeitalter, das nichts *mit den* Vorgängern zu tun hat. Titelantiheld des Spiels ist Bart Simpsons großes Vorbild, Krusty der Clown. Krustys großes (Fun-)Haus wird von einer Horde nerviger Nager bevölkert; um die radikale Vernichtung dieser Nagetiere geht's dann im Spiel: Krusty hat alle Angehörigen der Simpsons-Sippe zu Hilfe gerufen, um seine Vernichtungsmaschinen zu bedienen, während er selbst die willenlosen Nager durch die beschwerlichen Level direkt in die Vernichtungsmaschine lockt. Dort angekommen werden sie auf mannigfaltige Weise getötet: Vom Holzhammer bis hin zu Elektroschocks und loderndem Feuer bleibt den Tieren nichts erspart.

Der Spieler steuert Krusty und ist vornehmlich damit beschäftigt, in "umgekehrter" "Lemmings"-Manier den Nagern einen (tod)sicheren Weg zu ebnen. Krusty kann springen, mit vorher eingesammelten Gegenständen werfen, sowie Blöcke einsammeln und damit Löcher im Boden stopfen. Die Mäuse laufen nicht nur stur vor sich hin, sondern können auch von diversen Rohrsystemen geschluckt und weitertransportiert werden. Krustys Leben wird wiederum von lebenden Hindernissen, sowie Fahrstühlen, Treppen und anderem erschwert. Habt Ihr einen Level komplett "gesäubert", öffnet sich eine Tür in den nächsten Bereich des Hauses. Um nicht jedes Mal wieder von vorne anfangen zu müssen, erhaltet Ihr für jeden passierten Level ein Paßwort.



Im Titelbild gebt Ihr das Paßwort ein


Jeder Abschnitt des Hauses ist zu Beginn verschlossen


Krusty benutzt auch die Fahrstühle des Hauses


In diesem Level werden die Nager erschlagen

geht so

Krusty's Fun House ist wohl eines der geschmacklosesten Machwerke der Videospielgeschichte: Das Spiel trifft zwar im zynischen Humor den Ton der Serie recht gut, verfehlt aber deren kritische Wirkung total. Von diesem "kleinen" Manko abgesehen, machte sich Acclaim – verglichen mit den Vorgängern – zumindest etwas mehr Gedanken über das Spielprinzip. Krusty steuert sich sehr gut und für ein paar Levels macht es großen Spaß, den Nagern den Weg in den Tod zu ebnen. Mit zunehmender Größe der Levels und dem Ausbleiben neuer Spielelemente, fallen aber die langweilige Grafik und der schnell nervende Sound mehr und mehr auf. Simpson-Fans bekommen hier das spielerisch beste Spiel um die abgedrehte Sippe geboten; trotzdem bleibt auch Krusty's Fun House noch weit vom spielerischen Hit entfernt. Besorgte Eltern sollten das Spiel lieber im Regal stehen lassen, denn die Handlung ist mehr als fragwürdig. ***JULIAN EGGEBRECHT***

KRUSTY'S FUN HOUSE
SUPER NINTENDO

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Acclaim
TESTVERSION VON: CWM

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger, Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 130 Mark

51% GRAFIK
61% MUSIK
34% SOUNDEFFEKTE
58% SPIELSPASS



Die Röhren sind Expreßlifte ins Verderben für alle Nagetiere



SAFETY SPACE FOOTBALL

Zur Zeit ist's wieder in Mode mit unserer Zukunft herumzuspekulieren; statt sozialkritischen Ökosimulationen hagelt's an der Spielefront jedoch hauptsächlich Alternativvorschläge zum Thema Sport. Nach Speedball 2 und Cyber Formula nun also Triffix' Interpration einer futuristischen Sportart: American Football existiert auch noch in hundert Jahren, heißt jedoch mittlerweile Space Football und wird Gleiter gegen Gleiter gespielt.

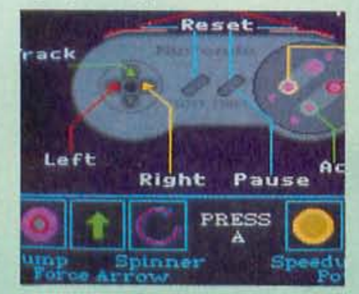
Eure Aufgabe ist, den herumschwirrenden Hoverball einzufangen d.h. mit dem Gleiter ins Visier nehmen und dann in das gegnerische Tor tragen. Ihr saust über ein Spielfeld, das aus vielen bunten Feldern und Zeichen besteht. Ihr braust über Pfeile, die Euch beschleunigen oder abbremsen. Letztere beflügeln Euch auf Höchstgeschwindigkeit, was das Manövrieren komplizierter macht. Hinzu kommen sogenannte Power-Up-Zonen. Wenn Ihr da drüberrauscht, wird die Energieanzeige des Gefährts wieder auf 100% geschraubt. Magnetische Kreiselfelder machen Euch zum Drehwurmpatienten mit Dauerabo für die städtische Klappsmühle. Vorsicht solltet Ihr auch in der Nähe von gelben Feldern walten lassen. Das sind die Spielfeldbegrenzungen und eine Kollision mit der gelben Zone kostet gehörig Energie. Ebenso negativ wirkt sich ein Zusammenstoß mit dem Rivalen aus, der sich auch auf dem Spielfeld herumtreibt und versucht, den Hoverball zu ergattern.

Einen Punkt bekommt Ihr gutgeschrieben, wenn Ihr mit dem Hoverball das Goal-Feld erreicht, das irgendwo auf der Spielfläche aufleuchtet. Einfach ist das jedoch nicht: Euer Kontrahent schießt auf Euch (Ihr könnt natürlich zurückballern), außerdem sitzt der Hoverball nicht ewig im Visier fest — nach vier Sekunden sucht der Ball das Weite. Dann heißt es erneut fixieren und einfangen.

Vor Beginn des Spiels sind mehrere Menüpunkte im Angebot: Neben der gebräuchlichen Neu- und Umbelegung der Joypad-Funktionen könnt Ihr Euch eine Spielfigur aussuchen und bestimmen, welches Gefährt Ihr steuert.



Der Kontrahent macht nicht vor Schußwaffengebrauch halt



Im Optionsmenü könnt Ihr die Joypad-Funktionen umstellen



Den Hoverball müßt Ihr in das Tor bringen



Dieses Tor solltet Ihr mit Ball ansteuern



Space Football ist eine gut spielbare Mischung aus Ballblazer (Lucasfilms Frühwerk für Atari-XL- und 64er Homecomputer) und American Football. Von Ballblazer stammt die Idee Mann gegen Mann über ein Spielfeld zu rauschen, aus dem Football entlieh sich das Modul die spielerische Härte. Dabei wurde die Ballblazer-Technik von einst durch einen fleißig arbeitenden 3-D-Chip und schnelle Scrollroutinen aufgepeppt.

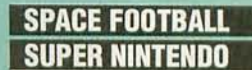
Der Gleiter fegt blitzschnell über das bunt blinkende Spielfeld und läßt sich dabei dennoch gut steuern. Es kommt nicht soviel Spaß auf wie bei einer handelsüblichen Football-Simulation, bei der mit "richtigen" Spielern gespielt wird — ich persönlich verprügle eben lieber einen menschlichen Widersacher, statt auf ein blechernes Raumgefährt zu ballern.

Trotzdem macht Space Football Spaß. Erst auf die Dauer wird es langweilig, da es ab einem bestimmten Level keine neuen Elemente mehr bietet.

ANDREAS KNAUF



Space Football glänzt mit super-schnellen Grafikroutinen



SPIELETYP:



HERSTELLER:

TESTVERSION VON: Dynatex

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2

FEATURES: Continue, Soundmenü, 3 Schwierigkeitsgrade, Paßwort

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene

CA.-PREIS: 130 Mark

60% GRAFIK

58% MUSIK

38% SOUNDEFFEKTE

60% SPIELSPASS

JOYPAD-ROMANZE

ROMANCE 2



Die romantische Benutzeroberfläche

China im zweiten Jahrhundert nach Christus, in einer Zeit des Chaos und der Korruption. Machthungrige Adlige kämpfen um den Thron – und um einen Platz vor dem Monitor, denn bis zu zwölf Spieler dürfen bei "Romance of The Three Kingdoms 2" mitmischen.

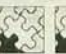
Über eine "Risiko"-ähnliche Landkarte und verschiedene Menüs und Statusbildschirme sucht jeder Spieler das frühmittelalterliche China zu vereinen. Abwechselnd schickt Ihr Eure Helden und Generäle in die Schlacht (dann schaltet die Darstellung auf eine taktische Karte der jeweiligen Provinz um), auf Spionage- und Bestechungsmissionen, zum Steuereintreiben oder Handeln – gut drei Dutzend Spielbefehle stehen Euch zur Verfügung. Alle Helden des Spiels haben verschiedene Charakterwerte und unterscheiden sich so in ihren Fähigkeiten und in ihrer Gesinnung.

geht so

Koei kenn' ich aus Amiga-Zeiten und so war ich auf die erste Super-Nintendo-Manifestation gespannt. Doch die Hardware wurde nicht ausgenützt: Grafisch und akustisch ist "Romance 2" eine Enttäuschung; abgesehen von einer Handvoll winziger Porträts und Icons gibt's nichts zu sehen. Darauf hätten Strategiespieler noch verzichten können, die lieblose Aufbereitung der Thematik verdirbt mir jedoch die Spielfreude. Die Soundeffekte sind kümmerlich, die Benutzerführung schlampig und die vielen Abkürzungen (z.B. steht Gnls für Generals) erinnern eher an eine Tabellenkalkulation als an eine atmosphärische Geschichtsstunde. In Ermangelung Alternativen dürfen Strategiefans trotzdem zugreifen – ein Meilenstein ist's jedoch nicht.

WINNIE FORSTER

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS
SUPER NINTENDO

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Koei
TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 12
FEATURES: 6 Szenarios, Batterie, 3 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 150 Mark

31% GRAFIK
36% MUSIK
26% SOUNDEFFEKTE

65% SPIELSPASS

SCHWERTKRAMPF

MAGIC SWORD



Viel mehr Grafik bieten auch die restlichen 50 Level nicht

Obwohl Magic Sword bereits vor Monaten fertiggestellt wurde, bringt es Capcom erst jetzt und im Schatten des langerwarteten "Street Fighter 2" auf den amerikanischen und japanischen Markt. In dieser Hack'n-Slay-Orgie kämpft Ihr Euch durch 51 Stockwerke (sprich: Levels) eines biblischen Riesenturmes hinauf. Damit Ihr in der Rolle des Schwertschwingers nicht vollkommen einsam durchs Spiel schlurft, stehen allerlei hilfsbereite Komparsen bereit; einmal gefunden, verhalten sich diese wie Satelliten und schnell folgt Euch ein Troß von Mitstreitern. Ihr hüpft und schlagt und haltet dabei immer Ausschau nach einer Truhe, die den Schlüssel zum nächsten Stockwerk enthält. Neben viel Ungeziefer stehen Euch auch Lavabecken und schwingende Riesenbeile im Weg. Am Ende jedes Stockwerks wartet ein besonders böser Endgegner.

na ja

Vielleicht liegt's ja daran, daß eine Fremdfirma und nicht Capcom selber Magic Sword programmierte – das Spiel ist jedenfalls erstaunlich schlecht. Nicht nur, daß die Grafik kaum etwas mit dem Automaten zu tun hat, sie ist auch unabhängig davon trist und ohne Abwechslung. Der Sound düdelt zwar nicht gerade spektakulär aus den Boxen, ist aber verglichen mit der Optik noch das Highlight des Spiels. Spielerisch wurde leider am meisten geschlampt, denn die Steuerung ist extrem hakelig und der Spielfluß dadurch sehr ruckhaft. Dazu kommt, daß trotz einer beachtlichen Spiellänge von 51 Levels praktisch keine Abwechslung vorhanden ist. Zu guter Letzt ruckelt das gute Stück auch noch ganz gewaltig.

JULIAN EGGEBRECHT

MAGIC SWORD
SUPER NINTENDO

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Capcom
TESTVERSION VON: Flashpoint

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Soundmenü, Levelanwahl

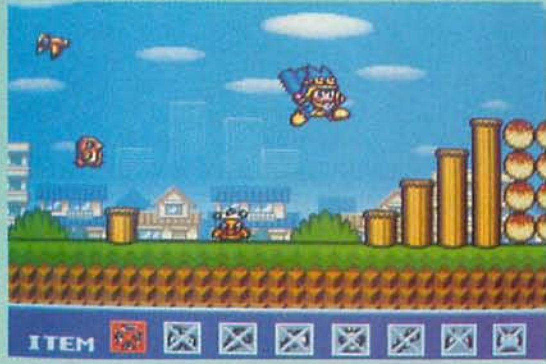
GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 130 Mark

46% GRAFIK
52% MUSIK
31% SOUNDEFFEKTE

48% SPIELSPASS

MÜDER HÜPFER

MAGICAL TROLL



Auf dem Mega Drive hat der Troll mehr Spaß

Nach dem von Sega inszinierten Jump'n'Run-Einstand des "Magical Trolls", folgt nun Bandai mit einer Super-Nintendo-Variante: Als freundlicher Troll helft Ihr auch hier allerlei Schulkindern bei ihren nicht ganz alltäglichen Problemen.

Bandais Hüpfspiel präsentiert sich bunt und zuckersüß: Ein Großteil des Spiels besteht aus Jump'n'Run-Sequenzen, die Ihr über eine Übersichtskarte (à la "Mario 3") anwählt. In diesen Szenen steht Eurem Troll neben der soliden Sprungkraft nur seine Zunge zur Verfügung, die sowohl Gegner vom Pflaster haut als auch zum Einsammeln von Bonusgegenständen genutzt wird.

Neben den Jump'n'Run-Levels bietet sich (auf der Karte sichtbar) allerlei anderer Zeitvertreib: Von Kartenspielen bis hin zu einarmigen Banditen findet Ihr alles, was ein Las-Vegas-Fan begehrt. Habt Ihr sechs bis acht Action-Levels und diverse Bonusspielchen überlebt, droht in einer Burg der Endgegner.

geht so

Leider beweist Bandai, daß man Qualität nicht unbedingt übernehmen muß — Magical Troll ist auf dem Super Nintendo anders, aber keinesfalls besser als auf dem Mega Drive. Die Jump'n'Run-Passagen sind schlicht gemachte Kopien bekannter Vorbilder und bedienen sich z.B. hemmungslos beim vierten und dritten Teil der "Mario"-Saga. Die Grafik verdient bestenfalls das Prädikat "nett" — die fähige Hardware wird nicht ausgenutzt. Nur der Sound überzeugt durch flotte Rythmen. Was soll also die Springerei: Besitzt Ihr schon Super Mario World, könnt Ihr getrost auf den magischen Troll verzichten, alle anderen können ja mal ein Probespielchen wagen.

MAGICAL TROLL
SUPER NINTENDO

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Pony Canyon
TESTVERSION VON: Traumfabrik

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue, Soundmenü

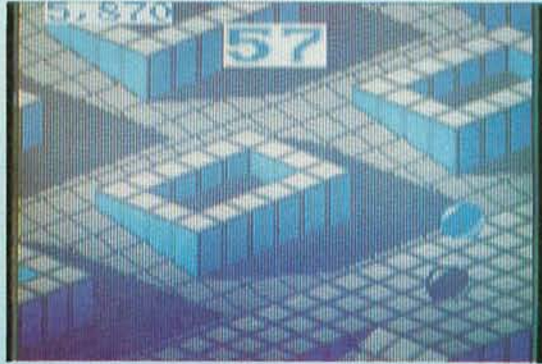
GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 130 Mark

56% **GRAFIK**
68% **MUSIK**
43% **SOUNDEFFEKTE**

52% SPIELSPASS

ROLLER-COASTER

MARBLE MADNESS



Die schwarze Kugel macht Euch das Leben schwer

Auf geht's zur fröhlichen Kugelei: Das Game Gear wird nach Mega Drive und Master System, NES und Game Boy als letztes System mit einer Umsetzung des Kugelklassikers beehrt. Das klassische Spielprinzip ist denkbar einfach: Durch sechs 3-D-Levels will eine kleine Murmel an allerlei Feinden vorbei und über Rampen und Abgründen ins Ziel gesteuert werden. Spezielle Gags wie Katapulte, Eisflächen und Murmelsauger peppen das in Pseudo-3-D-Perspektive gezeigte Geschehen auf. Wird's mal brenzlig und rollt die Kugel in den Abgrund oder wird verschluckt, winkt ein unbegrenzter Vorrat an Ersatzkugeln; Ihr müßt jedoch ein paar Sekunden Verzögerung in Kauf nehmen. So macht Euch einzig das Zeitlimit meist einen Strich durch die Rechnung: Je schneller ein Level durchrollt wurde, desto mehr Zeit bekommt Ihr für den darauffolgenden spendiert.

geht so

Leider wurde auch bei dieser Version der Wunsch nach einem Zwei-Spieler-Modus nicht erhört. Gehört Marble Madness zu den Spaßklassikern der 80er Jahre, bieten die paar Levels in den 90ern klar zu wenig. Geübte Spieler werden den Roller nach spätestens einem Tag durchgespielt haben — etwas mehr Levels fürs Geld wäre wünschenswert gewesen. Sound und Grafik sind zweckmäßig und durchgehend wohlgelungen, nutzen aber die Game-Gear-Hardware bei weitem nicht aus. Allen potentiellen Käufern sei ein Anspielen empfohlen, denn die sensible Steuerung ist nicht jedermanns Sache und machen das eigentlich narrensichere Spielprinzip zu einer gewöhnungsbedürftigen Angelegenheit.

JULIAN EGGEBRECHT

MARBLE MADNESS
GAME GEAR

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Domark
TESTVERSION VON: Domark

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Soundmenü, 3 Schwierigkeitsgrade, 2 Steuervarianten, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 80 Mark

68% **GRAFIK**
53% **MUSIK**
42% **SOUNDEFFEKTE**

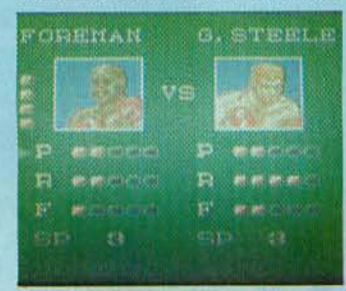
61% SPIELSPASS

PAUSENBURGER INBEGRIFFEN

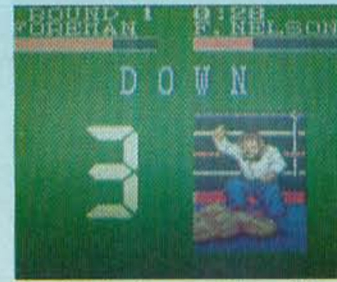
GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

Beulen pflastern seinen Weg: Anfang der siebziger Jahre boxte George Foreman erfolgreich um Champion-Titel, zog sich dann ein Jahrzehnt vom Sport zurück und startete in den Achtzigern sein Comeback. Heute kloppt er immer noch und kümmert sich nebenher um obdachlose Straßenkinder. Für die Amerikaner ist er ein Held – hierzulande kennen ihn nur die Sparringfans. Bei "George Foreman's KO Boxing" steigt Ihr in den schweißgetränkten Shorts der Boxlegende in den Ring. Vor jedem Schlagabtausch entscheidet Ihr Euch für einen gedrosselten (slow) oder schnellen (fast) Kampfablauf. Danach bekommt Ihr den anstehenden Gegner zu Gesicht. Ein Indikator zeigt Euch die Stärken und Schwächen von George und seinem Gegenüber an. Fünf Power-Punkte sind jeweils das Maximum für Schlagstärke, Erholung und Beweglichkeit. Um den von Level zu Level schlagkräftiger werdenden Kontrahenten Paroli zu bieten, gibt es nach jedem gewonnenen Kampf Power-Punkte zum "Nachfüllen". Damit könnt Ihr George ganz individuell und Eurem Ideal entsprechend aufrüsten. Neben den Standarddeckungen und -schlägen (ducken, nach hinten ausweichen, Körperhiebe und Rechts/Links-Kombinationen) gibt es einen Superpunch. Ähnlich einer Smartbombe oder einem Superschuß bei Ballerspielen wird George durch Knopfdruck energiebeladen, um dann seine ganze Kraft in einem einzigen Schlag auf den Gegner explodieren zu lassen. Wer danach noch steht, muß ein Gebiß aus Beton haben...

Zwischen den Runden nehmen die Boxer in ihren Ecken Platz. Während George einen seiner geliebten Hamburger verdrückt, erholen sich auf beiden Seiten die Energieanzeigen. Die Kämpfe dauern maximal zehn Runden und werden in jeder Pause von der Jury bewertet. Gesellt sich ein ebenso boxbegeisterter Game-Gear-Besitzer zu Euch, dürft Ihr ihm die Fäuste via Link-Kabel ins Gesicht fliegen lassen.



Für die Power-Punkte bekommt Ihr auch Superpunches



Knockout oder rappelt er sich wieder auf?

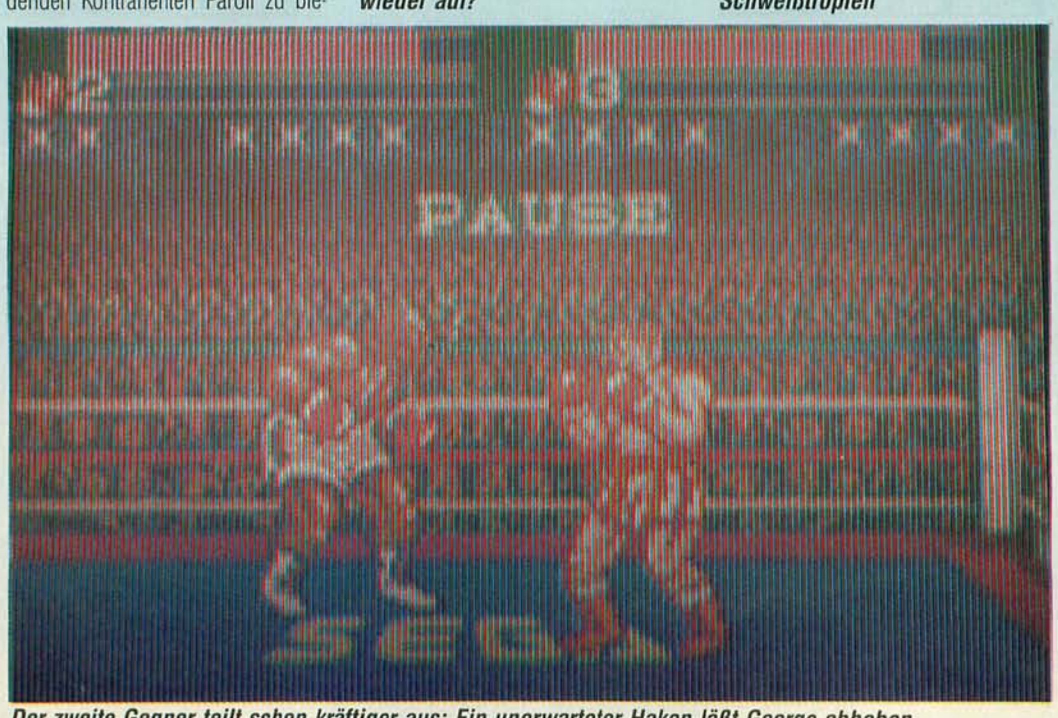

Ein Superpunch hat den Rivalen an die Seile "gepustet"



Bei wuchtigen Treffern fliegen Schweißtropfen

geht so

Oft landen Umsetzungen, für die berühmte Sportgrößen ihren Namen spendieren, auf den hinteren Rängen der Wertungslisten. "George Foreman's KO Boxing" ist zumindest in der Lage, sich bis ins Mittelfeld durchzuboxen. Der Spieler wird zwar mit wenigen Schlag- und Deckungsvarianten in den Ring gestoßen, blickt aber schnell durch und weiß sich nach kurzer Eingewöhnung seiner Rivalen zu erwehren. Besonderheiten wie frei verteilbare Power-Punkte oder der Powerpunch helfen auf dem Weg zum nächsthöheren Kontrahenten. Grafisch und technisch haben sich die Programmierer nicht überschlagen, aber doch ausreichend solide gewerkelt. Die Soundkulisse ist spartanisch und unauffällig, nervt aber nicht. Schade, daß man die Gegner weder anwählen, noch mittels Paßwort überspringen darf. Boxfreunde erhalten mit "George Foreman's Boxing" eine solide Umsetzung für unterwegs und zu Hause. ***MICHAEL PAUL***



Der zweite Gegner teilt schon kräftiger aus: Ein unerwarteter Haken läßt George abheben.

GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

GAME GEAR




SPIELETYP:

HERSTELLER: Flying Edge
TESTVERSION VON: Theo Kranz

ANZAHL DER SPIELER: 1 bis 2
FEATURES: Continue, 2 Schwierigkeitsgrade

GEEIGNET FÜR: Einsteiger und Fortgeschrittene
CA.-PREIS: 80 Mark

62% GRAFIK
47% MUSIK
56% SOUNDEFFEKTE
59% SPIELSPASS



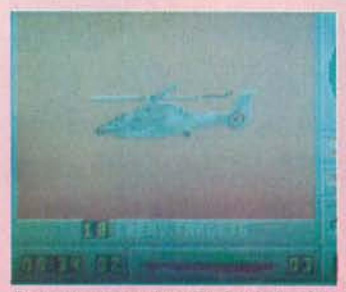
HANDLICHER HUBSCHRAUBER

STEEL TALONS

Mit "Steel Talons", den stählernen Klauen, hat Atari den ersten Hubschraubersimulator fürs Lynx herausgebracht. In der Umsetzung des gleichnamigen Spielautomaten steuert Ihr Euren Kampfhubschrauber durch verschiedene Missionen mit steigender Schwierigkeit, d.h. unterschiedliche Gebiete mit immer stärker ausgerüsteter Feindesschar. Flakgeschütze, Panzer, feindliche Hubschrauber, Treibstofftanks und Mannschaftsgebäude stehen u.a. auf Eurer Abschußliste. Euren "Chopper" seht Ihr im Einsatz von schräg hinten, die Kombination "Option 1 + B" versetzt Euch ins Cockpit oder von dort wieder in die Außenposition. Die Landschaft setzt sich dreidimensional aus Polygonen zusammen. Während eines Feindflugs sind Fluggeschwindigkeit und -höhe sowie ein Kompaß eingeblendet. Die Bordkanone feuert Ihr mit "A" ab, zielsuchende Raketen werden mit "Option 2" ausgeklinkt. Ungesteuerte Raketen schickt Ihr mit "Option 2 + B" dem Feind entgegen. Mit Raketen solltet Ihr sparsam umgehen, da ihre Anzahl begrenzt ist. Steuert Ihr nach oben, beschleunigt der Helikopter, eine Steuerkreuzbewegung nach unten bremst ihn ab und ermöglicht sogar Rückwärtsflug. Um an Höhe zu gewinnen, benutzt Ihr die Tastenkombination "Oben + B", Sinkflug und Landung wird mit "Unten + B" eingeleitet. Haltet Ihr im Flug "Option 1" gedrückt, erscheint erst das gewählte Ziel und dann eine Übersichtskarte Eures Einsatzgebietes mit den Positionen der restlichen Feinde. Habt Ihr ein Gebiet von jeglicher feindlicher Präsenz befreit, gilt die Mission noch lange nicht als gelungen; ein knallhartes Flugzeitlimit ist zu unterbieten. Wart Ihr zu langsam, kommt Ihr zwar trotzdem ins nächste Krisengebiet, die Mission wird jedoch mit einem "Fail" abgehakt und kann erneut angewählt werden. Vor dem Einsatz könnt Ihr Euch aussuchen, ob Ihr erst im Trainingsmodus ein paar Flugstunden nehmt oder mit richtigen Missionen beginnt.



Im Training lernt Ihr, durch Tore zu manövrieren



Das ausgesuchte Ziel wird mit "Option 1" groß dargestellt



Hilfe, hier wird ja scharf geschossen!



Leider ist das Geschehen sehr kontrastarm



Der Flug durch enge Canyons ist durch die flotte 3-D-Grafik ganz besonders reizvoll

gut

Die Farbwahl ist bei "Steel Talons" leider mißlungen. Zwar ist das Geschehen schön bunt und relativ flott, aber durch ähnliche Helligkeitwerte sehr kontrastarm. Der blaue Helikopter hebt sich vom Untergrund noch ganz gut ab, Feinde erkennt Ihr jedoch erst, wenn Euer Zielradar sie mit einem Fadenkreuz markiert hat. Ob das gegnerische Objekt bewaffnet ist (Zerstörung über Distanz per Rakete) oder nicht (Zerstörung mit Bordkanone, um Raketen zu sparen), ist nur über "Option 1" zu ermitteln. Leider sind auch Flugmanöverkombinationen wie gleichzeitiges Steigen und Abbremsen nicht möglich. Muß bei Höchstgeschwindigkeit ermittelt werden, ob die beige Fläche voraus ein flaches Feld oder ein gefährlicher Berg ist, addieren sich schlechte Erkennbarkeit und beschränktes Manövriervermögen zu einer sehr crashträchtigen Situation. Trotz der gewöhnungsbedürftigen Steuerung gehört die Kampfhubschraubersimulation spielerisch und technisch in die angehende Spitzenklasse — könnte man die Objekte auf dem Bildschirm besser erkennen, hätte Steel Talons die Konkurrenz am Himmel überflügelt.

JAN BARYSCH

STEEL TALONS
LYNX

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Atari
TESTVERSION VON: Atari

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Levelanwahl, High-Score-Liste

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 80 Mark

55% GRAFIK
37% MUSIK
30% SOUNDEFFEKTE
65% SPIELSPASS

LAHME FLATTER

BATMAN RETURNS



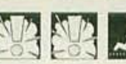
Der Pinguin muß als Obermotz herhalten

Er ist wieder da; Master Bruce hat zum Schuhlöffel gegriffen und sich in seine neckischen Strumpfhosen gezwängt. Nur noch das hautenge Trikot mit dem Bat-Emblem auf der Brust angezogen, den verstaubten Umhang lässig über die Schultern geworfen und das Fledermauskappi ausgesetzt, schon kann der Kampf gegen die falsche Seite des Gesetzes wieder aufgenommen werden. In guter alter Beat'em-Up-Manier wird vorwiegend von links nach rechts gewetzt und jedem Unhold, der seine Nasespitze auf dem Spielfeld blicken läßt eins auf die Mütze geklopft. Die Aktionsvielfalt ist mit Schlagen (Knopf "A" maltretieren), Springen (Knopf "B" drücken) und Bat-Bumerang-Werfen (erst "Option 1" dann "A" drücken) schon erklärt. Aufzusammeln sind Lebensenergie, Bat-Bumerangs und ein ominöses Elexier.

na ja

Die Fortsetzung der Batman-Spiele ist auf dem Game Boy weit besser gelungen als fürs Lynx. Die vorliegende Atari-Version hat mit der Nintendo-Ausgabe soviel gemeinsam wie eine gemeine Stubenfliege mit einem Kolibri: Wenig Animationsphasen, kein Bat-Seil, kein akrobatisches Von-Wand-zu-Wand-Springen sowie ständig nachwachsende, blödsinnige und unfaire Feinde. Die Steuerung ist matschig und kaum durchdacht. Warum muß man auf "Option 1" drücken, um vom Schlag auf den Bumerangwurf umzuschalten, bevor das Bat-Geschoß endlich durch die Luft flitzt? Selbst für ein Prügelspiel ist mir der Spielsinn zu dünn ausgefallen. Positiv sind nur die nette Grafik und die hübsche Flugrolle beim Sprung aus dem Laufschritt. ***JAN BARYSCH***

BATMAN RETURNS
LYNX

SPIELETYP:  

HERSTELLER: Atari
TESTVERSION VON: Atari

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: –

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 90 Mark

65% GRAFIK
50% MUSIK
49% SOUNDEFFEKTE

38% SPIELSPASS

SPIEL OHNE SCHATTEN

SHADOW OF THE BEAST



Ist das Rätsel gelöst, geht's in den Brunnen

Das englische "Shadow of the Beast" war ein Renner auf allen Heimcomputern – doch angesichts des dünnen Spielprinzips wußte keiner so recht warum. Da der Name jedoch global bekannt war, erstand auch Atari die Lizenzrechte am Spiel. Die Lynx-Entwickler waren fleißig und bastelten für "ihr" Handheld eine neugestaltete Version.

Ihr seid von einem Zauberer in das Beast verwandelt worden und kämpft Euch nun durch mehrere Level bis in sein Schloß vor; mit etwas Glück könnt Ihr dort den Zauberer dazu überreden, Euch wieder in Eure menschliche Gestalt zurückzuverwandeln. Anfangs rennt Ihr nur nach links oder rechts und schwingt eine starke Rechte, die die meisten Gegner mit einem Schlag zerschmettert. Spielt Ihr geschickt und aufmerksam, findet Ihr nicht nur Extrawaffen, sondern auch kleine Logikpuzzles im "Bringt den Gegenstand X nach Y"-Stil. Sind Endgegner und Rätsel geschafft, betretet Ihr unterirdische, in alle Richtungen scrollende Höhlen, in denen vor allem Hüpfen und Springen gefragt ist.

gut

Bot die Mega-Drive-Version des flachbrüstigen Vorbilds ein Bild des Grauens, überrascht uns Atari mit der bis heute besten Variante von "Shadow of the Beast". Das Modul bietet nicht nur famose Grafiken und feine Technik (z.B. wird ruckelfreies Scrolling auf mehreren Ebenen gezeigt), sondern verblüfft auch durch ein gut spielbares Grundprinzip, das mit allerlei kleinen Rätseln garniert wurde. Sucht Ihr auf dem Lynx nach einem guten Hüpfabenteuer, seid Ihr mit Shadow of the Beast sehr gut bedient. ***JULIAN EGGEBRECHT***

SHADOW OF THE BEAST
LYNX

SPIELETYP: 

HERSTELLER: Atari
TESTVERSION VON: Atari

ANZAHL DER SPIELER: 1
FEATURES: Continue

GEEIGNET FÜR: Fortgeschrittene und Profis
CA.-PREIS: 80 Mark

80% GRAFIK
61% MUSIK
22% SOUNDEFFEKTE

68% SPIELSPASS

HIGH-TECH-ECKE



DAS GESETZ DER ZEIT

Auch die überall gleich ablaufende Zeit ist in Deutschland per Gesetz festgelegt. Für Leute, denen eine Quarzuhr, die in 400 Jahren eine Sekunde falsch geht, noch nicht genau genug ist, hat die Firma Junghans Wand-, Stand- und Armbanduhren entwickelt, die sich nach dem "gesetzlichen" Funksignal der Atomuhr in der physikalisch-technischen Bundesanstalt in Braunschweig richten. Gesetzlich-wissenschaftlich ist eine Sekunde wie folgt definiert:

Die Sekunde ist das 9192631770fache der Periodendauer, die dem Übergang zwischen beiden Hyperfeinstrukturniveaus des Grundzustandes des Atoms des Nuklids 133Cs entsprechenden Strahlung. Auf deutsch heißt das soviel wie: Ein Caesiumatom strahlt am stärksten, wenn es 9192631770mal in der Sekunde schwingt. Eine Quarzfrequenz von eben diesen 9,192 Gigahertz



wird also auf Ceasiumatome losgelassen. Ist die Frequenz 100prozentig genau, strahlen die Caesiumatome lustig vor sich hin; nimmt die Strahlung ab, wird die Quarzfrequenz automatisch nachgeregelt. So wird diese Frequenz immer genau gehalten und daraus die Sekunde exakt errechnet. Die ultragenaue Caesiumuhr in Braunschweig ist allerdings nur der Wächter über drei weitere Caesiumuhren (dreifach genäht hält besser), die in Mainflingen bei Frankfurt die eigentliche "gesetzliche" Zeitinformation erzeugen und über einen Langwellensender auf einer Frequenz von 77,5 kHz in den Äther abstrahlen. In einer Minute werden alle Zeitinformationen wie Datum, Stunden und Minuten codiert übertragen. Die Funkuhren decodieren dieses Signal und stellen sich von alleine immer auf die richtige Zeit ein (selbstverständlich mit automatischer Sommerzeitumstellung). Junghans bietet ca. 20 verschiedene Funkuhren von edelsteinbesetzten Damenuhren über nüchterne Herrenchronometer im High-Tech-Design bis hin zu ordinären Weckern an. Von 130 bis 10000 Mark ist für jeden Geldbeutel die passende Superzwiebel dabei. Sollte der Funkkontakt einmal ausfallen, laufen diese Funkuhren quarzgenau weiter und stellen sich sofort exakt, sobald das Zeitsignal wieder empfangen wird.

SCHÖN HANDLICH

Sharp hat ihrer Design- und Entwicklungsabteilung anscheinend ganz schön die Sporen gegeben. Das Ergebnis: Einzigartige Doppelobjektivtechnik im herrlich durchgestylten Gehäuse. Ich hab' ja in meiner Lehrzeit eine Menge schöner Videocameras gesehen, aber die VL-MX7S stellt sie alle in den Schatten. Auch die technische Ausstattung und die damit verbundenen filmerischen Möglichkeiten sind vom Feinsten: Das Zoomobjektiv vergrößert das gefilmte Geschehen stufenlos bis auf das Zwölffache, die Weitwinkellinse ermöglicht einen Sichtwinkel bis 62 Grad. Um beide Objektive gleichzeitig nutzen zu können, ist der Camcorder mit zwei Aufnahmechips ausgerüstet. Bild-im-Bild-Arrangements sind damit schon beim Aufnehmen möglich. Damit dem Videofilmer auch ja nichts entgeht, zeichnet die VL-MX7S sogar bei einer Schummerbeleuchtung von mickrigen drei Lux noch einwandfrei auf. Um das Maß voll zu machen, packt der Video-8-Recorder zum Bild dank eingebautem Stereomikrofon astreinen Hi-Fi-Stereo-Ton aufs Band und läßt das Bild im Farbsucher wie in Wirklichkeit erscheinen.



FLACHMANN

Mit dem Discman D-J50 hat Sony den flachsten CD-Player der Welt entwickelt. Kaum größer als eine CD-Hülle, enthält der Winzling doch alle Ausstattungsmerkmale seiner größeren Kollegen: Timer, Speicherplatz für 20 freiprogrammierbare Titel, diverse Wiederholfunktionen und Restzeitanzeige. Betreiben könnt Ihr ihn mit dem beiliegenden 6-V-Netzteil, mit zwei Mignonzellen oder mit dem zum Gerät gehörenden Akku. Ansonsten werden noch eine Schutztasche und ein High-Tech-Ultraleichtkopfhörer mitgeliefert. Die CD-Aufnahme des D-J50 ist mit einem raffinierten Kugelklemmechanismus ausgestattet, so daß die CD selbst bei einem Kopfstand des Gerätes einwandfrei läuft. Leider muß man für so ausgefeilte Mikrotechnologie heftig löhnen: Für knapp 1000 Mark könnt Ihr den D-J50 mit nach Hause nehmen.







BRAIN-STORMING

Knobel dir einen: Auf den folgenden Seiten lassen wir alle wichtigen Tüftel- und Logikspielchen Revue passieren, wagen einen Blick in ihre Geschichte und picken die Highlights heraus.

Worin liegt der besondere Reiz eines Tüftel- oder Denkspiels? Suchtsymptome von Spielern sind in diesem Genre mit am häufigsten anzutreffen. Beispiele dafür sind das Brettspiel "Go" und der Megahit "Tetris". Die Klassiker kommen mit sehr wenig Regeln und Spielmaterial aus, können aber so mit Variantenreichtum, Spielwitz und Denktiefe aufwarten, die wesentlich aufwendigere Programme nicht bieten. Da die Grübelmodule besonders auf Handhelds viele Anhänger haben, werden zusätzliche Anforderungen an die Erfinder gestellt. Die Knobelei muß optisch übersichtlich sein und vom Start weg Rätselfreude bieten. Der meiste Spielspaß kommt bei wohlproportionierten Grübelhäppchen auf, die in Etappen gelöst werden. Positiv wirken sich Batterie, Paßwort oder Levelanwahl aus. Wir stellen auf den folgenden Seiten alle wichtigen Tüftelspiele vor. Die Klassiker **Shanghai**, **Tetris** und **Sokoban/Boxxle** werden besonders gewürdigt, den beiden Brettspiel-Boliden **Go** und **Schach** widmen wir ebenfalls einige Absätze.

STEPHAN ENGELHART

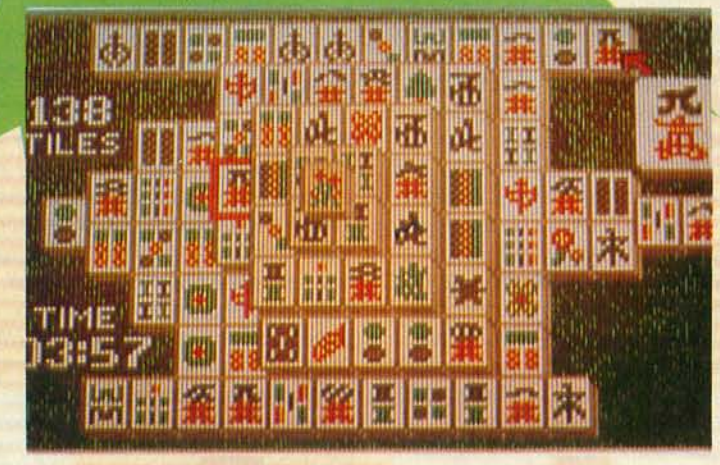
SHANGHAI

3-D-Memory mit offenen Karten: Aus einer Steinpyramide müßt Ihr immer zwei gleiche Teile wegnehmen. Allerdings darf ein Element nur nach links oder rechts herausgezogen werden und es muß frei liegen. Dies sind die einfachen Spielregeln, die einen Tüftelspaß mit höchster Suchtgefahr ergeben. Durch die Einfachheit finden auch weniger begnadete Joypad-Piloten schnell Zugang in die Videospielewelt. Außer den blutigen Anfängern können sich auch Profis nicht dem Reiz dieses Spiels entziehen. Man kramt es immer wieder aus dem Modulschrank hervor.

Back to the roots: Shanghai wird mit Mah-Jongg-Steinen gespielt. Dieses Gesellschaftsspiel, bei dem Kombinationsfähigkeit und etwas Glück gefordert sind, wurde vermutlich schon zur Zeit der Shang-Dynastie (ca. 2000 vor Christus) gespielt. Wer ein entsprechendes Brettspiel zu Hause hat, kann sich auch Shanghai widmen, wenn ihn seine Konsole im Stich läßt. Mah-Jongg ist eine Mischung aus Rommé und Domino und wird zu viert gespielt. Zuerst baut man eine Mauer auf, die dann reihum abgetragen wird. Um das Spiel zu gewinnen, muß man vier verschiedene Steinchen-Kombinationen sammeln.



Shanghai 2 auf dem PC-Engine-CD-ROM



Shanghai auf dem Lynx



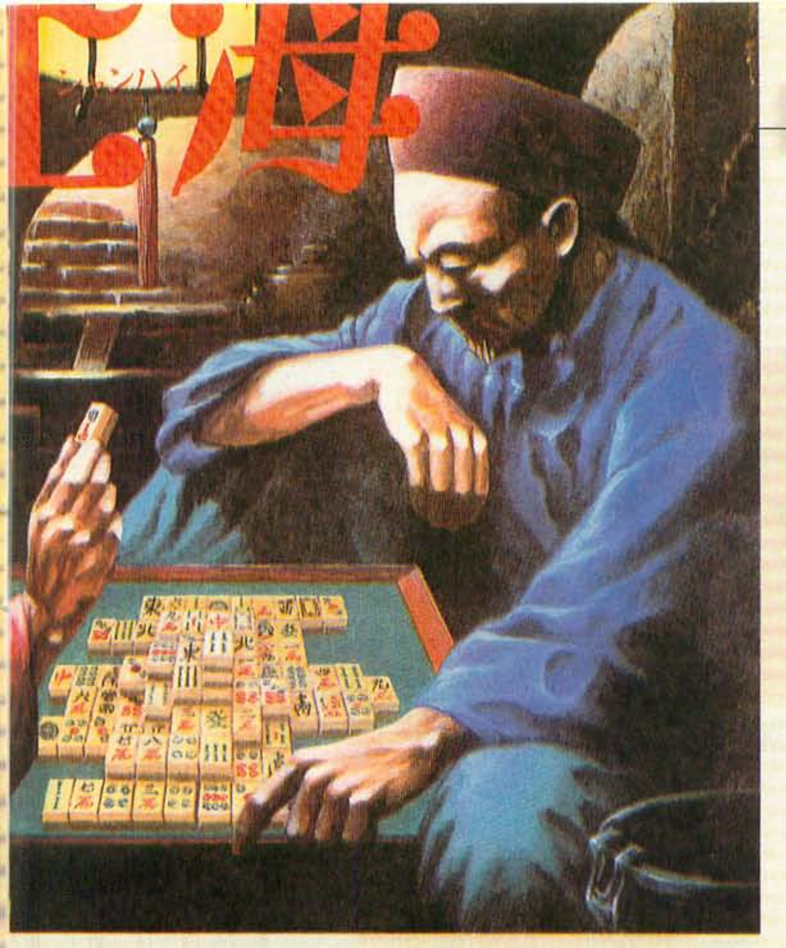


Sega Chess auf dem Master System bietet sowohl 2-D-, als auch 3-D-Perpektiven

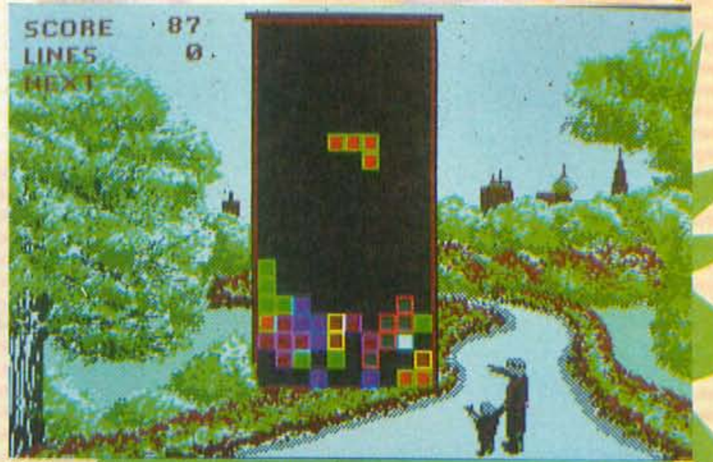
SCHACH

Das Spiel der Könige: Für fast jedes Videospiel gibt es mittlerweile mindestens ein Schachmodul. Die Regeln dürfte fast jeder beherrschen. Alle elektronischen Schachspiele bieten sich als alternativer Spielpartner mit unterschiedlichen Spielstärken an. Außerdem verfügen die meisten über einen Modus, um das Brett zu editieren und Mattprobleme zu lösen.

Back to the roots: Außer dem uns bekannten Internationalen Schach gibt es auch noch Chinesisches (shiang-chi = "Das Elefanten-Spiel"), Japanisches (Shogi), Thailändisches, Indisches und Koreanisches Schach. Im ersten Jahrtausend brachten die Araber Schach zu uns, wahrschein-







Tetris auf einem Personalcomputer

lich aus Indien importiert. Es ist leider nicht möglich, den genauen Ursprung festzustellen. Man kann aber nicht ausschließen, daß auch Schach aus China stammt. Gesichert ist, daß im Jahre 1497 in Italien das erste Schachbuch (Internationales Schach) herausgegeben wurde.

Sowohl shiang-chi als auch Shogi sind in ihren Ursprungsländern sehr verbreitet. Deswegen werden in Zukunft wohl auch Modulspielpartner für diese Schachvarianten erscheinen. Auf Homecomputern werden diese schon angeboten.

GO

Einfacher geht's nimmer: Abwechselnd werden schwarze bzw. weiße Steine auf die Schnittpunkte eines Rasters gesetzt. Dabei müssen Gebiete eingekreist oder gegnerische Steine geschlagen werden. Die Regeln sind relativ einfach, lassen aber unglaublich komplexe Taktiken zu. Verglichen mit Schachspielen gibt es bis jetzt kein besonders spielstarkes Go-Programm. Nach einem halbem Jahr üben schlägt man auch den stärksten Computer. Go ist einer der letzten Bastionen des menschlichen Geistes. Auf dem Game Boy gibt es eine gut gemachte Problemsammlung mit einhundert Aufgaben. Diese ist allerdings nur als Japanimport erhältlich. Langfristig werden wahrscheinlich richtige Modulspielpartner erscheinen.

Back to the roots: Das älteste Brettspiel der Welt wurde in China vor 4000 Jahren zum ersten Mal gespielt. Über Korea kam es nach Japan und wurde dort zum "japanischen Brettspiel mit zwei Buchstaben", das immer in Kreuzworträtseln gefragt ist. In den vier großen Schulen zur Zeit des Shogunats wurde damit begonnen, das Spiel systematisch zu erforschen. Schüler traten im zarten Vorschulalter in diese Schulen ein, um ihr Leben Go zu widmen. Der stärkste Spieler des Landes wurde "Minister für das Go" und somit zu einer Person mit politischem Einfluß. Heute noch hat Go einen ungeheuer hohen Stellenwert in Japan. Die besten Profispieler können es durchaus zu Preisgeld-Millionären bringen. Erst in der letzten Dekade haben es chinesische Spieler geschafft, zu den japanischen Ausnahmespielern aufzuschließen. In anderen Ländern gibt es kaum Profis. Momentan versucht ein Deutscher, in Japan die Promotion zum ersten Profi-Dan zu erreichen. Leider finden nur wenige Europäer Zugang zu diesem Spiel, da der Einstieg schwerer fällt als bei Schach und die im Handel erhältlichen Go-Spiele eine ungenügende Anleitung enthalten.

TETRIS

Der Mega-Hochstapler: Vom Klötzchen-Schlicht-Programm aus der ehemaligen UdSSR gibt es zweifellos die meisten Clones. Außerdem hat es, zusammen mit dem Game Boy verkauft, sehr zum Erfolg des Handhelds beigetragen. Es gibt in Deutschland bestimmt genauso viel Leute, die Tetris kennen, wie Mario-Spieler.

Verschiedene, aus je vier Quadraten zusammengesetzte Spielsteine fallen in einen zylinderförmigen Schacht. Diese könnt Ihr drehen oder nach links und rechts bewegen, bevor sie sich am unteren Ende stapeln. So füllt sich langsam die Puzzlegrube. Erreicht der Pegelstand den oberen Rand, ist das Spiel vorbei. Um das zu verhindern, müssen horizontal durchgehende Linien gebildet werden, die dann mit einem Tusch verschwinden und dafür Euer Punktekonto erhöhen. Außerdem hat Tetris auf dem Game Boy einen genialen Zwei-Spieler-Modus. Es geht darum, wer zuerst eine bestimmte Anzahl horizontaler Linien abräumt. Löscht man selber mehrere Linien auf einmal, werden beim Gegenspieler einige dazu addiert.

Back to the roots: Für Insider ist dieser Titel unzertrennlich mit den Namen A. Pajitnov und V. Gerasimov verbunden. Die Urversion von 1986 lief auf allen PCs. Sie spielte sich auf einem popeligen Steinzeit-PC, den niemand mehr als Türstopper verwenden würde, genauso gut und schnell wie auf einem 486er mit 33 MHz. Verglichen mit diesem famosen Spiel wirkten die millionenschweren westlichen Softwareneuheiten ziemlich kümmerlich. Jeder versuchte, auf den Erfolgszug aufzuspringen. Die einen produzierten mehr oder minder dreiste Clones, andere versuchten, in die gleiche Kerbe zu schlagen. Puzznic, Klax, Quarth und Blockout sind die orginelleren Varianten.

SOKOBAN/ BOXXLE

Der Lagerarbeiter: Selten war Kistenwuchten so kompliziert. In labyrinthartig verwinkelten Lagerhallen, die Ihr aus der Vogelperspektive seht, müssen Kisten an einen bestimmten Punkt geschoben werden. Da diese Behälter ziemlich schwer sind, können sie nicht mehr zurückgezogen, sondern nur vorangeschubst werden. Gemeinerweise passiert es sehr schnell, daß eine Kiste am Rand festgeschoben wird, Ihr Euch den Weg versperrt oder einfach die falsche Taktik gewählt habt. Über einhundert verschiedene Levels wollen aufgeräumt werden. Die höheren Spielstufen dauern auch mal eine halbe Stunde, so verschachtelt ist der Aufbau. Eine höchst orginelle Spielidee und somit ist "Sokoban" (auf dem Game Boy heißt es "Boxxle") zu Recht einer der drei großen Klassiker.







Sokoban auf dem Mega Drive



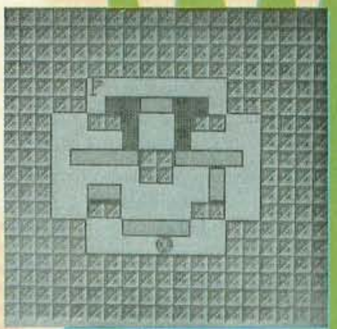
Back to the roots: Stimmt es, daß Sokoban von einem chinesischen Lagerarbeiter erfunden wurde? War es doch ein amerikanischer Programmierer beim Wegschaffen der Müllberge der Fast-Food-Verpackungen, der die geniale Idee hatte? Wurde dieses Spiel schon im alten Ägypten beim Pyramidenbau von den Pharaonen gespielt? Wurde es auf einem Pariser Parkplatz beim praktischen Anwenden der französischen Ausparkmethode entdeckt? Vermutungen über Vermutungen, aber die Wahrheit wird immer im Dunkeln bleiben. Fest steht nur, daß "Sokoban" Anfang der 80er Jahre zum ersten Mal als "Independant"-Produktion auf PCs gespielt wurde.

Sokoban ist als Boxxle auf dem Game Boy bekannt

A-MAZING TATER

Dieses Importmodul ist der Nachfolger von "Kwirk". Obwohl sich Innovationen in Grenzen halten, bleibt es doch ein herausragendes Modul. Eine wenig spektakuläre Neuerung ist die Mutation der Tüfteltomate zur Knobelkartoffel. Etwas gehaltvoller sind der Lernmodus und einige über eine Rahmenhandlung verbundene Levels. Leider zur Zeit nur als US-Import verfügbar.

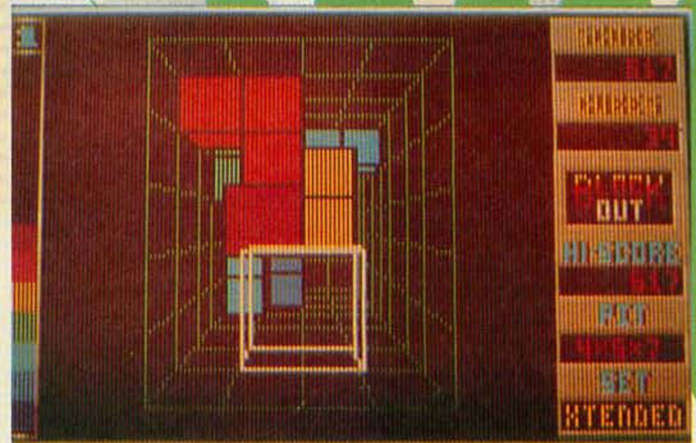




A-Mazing Tater auf dem Game Boy

BLOCKOUT

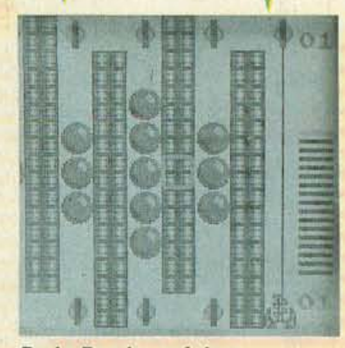
Stichwort "Tetris"-Ableger. Ihr blickt von oben in einen Schacht, der in 3-D-Perspektive dargestellt ist. Je nach Schwierigkeitsgrad schweben mehr oder minder komplexe geometrische Gebilde Richtung Boden; das heißt, sie werden kleiner. Die Spielsteine könnt Ihr mittels Tastendruck um drei Achsen rotieren. Bevor sie am Grund aufkommen, müßt Ihr sie so ausrichten, daß sie eine letztlich geschlossene Bodenfläche ergeben. Es ist ziemlich schwierig, das Drehen der komplizierten Formen in den Griff zu bekommen. Die Einspielzeit ist erheblich länger als bei Tetris. Wer nicht ein sehr ausgeprägtes räumliches Vorstellungsvermögen oder einige Tetris-Trainingstunden hinter sich hat, braucht etwas Zeit, sich zurechtzufinden. Auf dem Mega Drive wird der Bildschirm im Zwei-Spieler-Modus in der Mitte geteilt, und beide können gleichzeitig gegeneinander Klötze stapeln.



Blockout auf dem Lynx

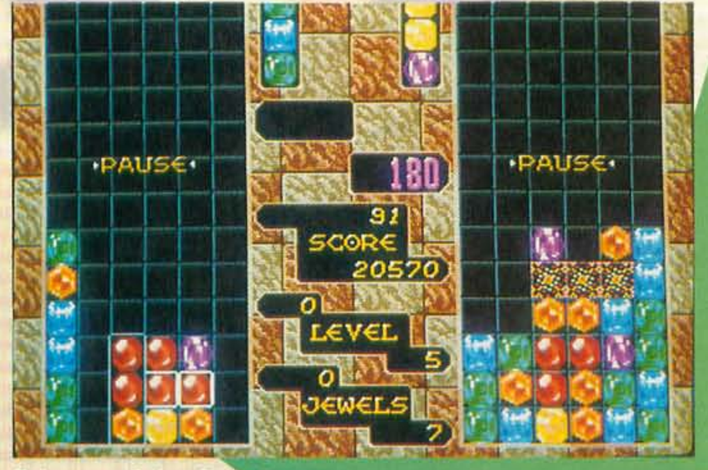
BRAIN BENDER

Ein ähnliches Spiel gab es zwar schon auf dem Atari ST, aber für Konsolen ist es eine absolute Neuheit. Die Grundidee ist recht einfach: Ein Laserstrahl muß so abgelenkt werden, daß er alle am Bildschirm befindlichen Luftballons zum Platzen bringt. Hauptsächlich durch Drehen von Spiegeln wird das polarisierte Licht ins Ziel gelenkt. Allerdings machen Hindernisse ("Einbahnstraßen", Schalter und Teleporter) die Aufgabe zu einem ziemlich kniffligen Unterfangen. Die Steuerung ist mies, die Grafik mäßig und das ganze Spiel nicht so berauschend. Game-Boy-Besitzer können auf diese Tüftelei verzichten.



Brain Bender auf dem Game Boy



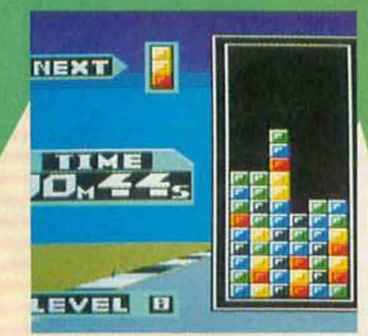


Columns auf dem Mega Drive



COLUMNS

Dieses Spiel ist ebenfalls deutlich von Tetris inspiriert. Wie beim Vorbild seht Ihr einen Schacht von der Seite. Von oben fallen Spielsteine in Richtung unterer Bildschirmrand. Sie setzen sich aus drei verschiedenfarbigen, übereinander gestapelten Quadraten zusammen. Auf Knopfdruck wechselt Ihr die Farben durch. Natürlich kann auch, wie bei Tetris, das Fallverhalten gesteuert werden. Stoßen drei gleichfarbige Segmente aneinander, egal ob waagrecht, senkrecht oder diagonal, verschwindet diese Reihe. Dank der zahlreichen Abräummöglichkeiten ergeben sich umfangreiche Kettenreaktionen. Dieser oft überraschende Kahlschlag senkt den Knobelkoeffizienten.

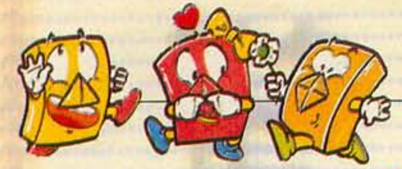


Columns auf dem Master System

DR. MARIO

Selbst Mario schreckt nicht davor zurück, bei Tetris abzukupfern. Das will schon was heißen, denn sonst sind die Spielemacher aus dem Land der aufgehenden Sonne um kreative Spielideen nicht verlegen. Dieses Mal purzeln Vitaminpillen in ein Glas mit





HATRIS

Wie der Titel vermuten läßt, geht es hier ähnlich wie in Tetris zu Werke. Diesmal müssen Hüte gestapelt werden. Ins Lager abtransportiert können sie allerdings nur dann werden, wenn fünf gleiche aufeinander ruhen. Erschwert wird der Sortiervorgang dadurch, daß alle Kopfbedeckungen paarweise nebeneinander angeschwebt kommen. Sobald ein Hut nicht mehr auf den Bildschirm paßt (das Tetris-Prinzip), ist Sense. Aus einer gut geklauten Idee kann ein hervorragendes Spiel werden.



Ishido auf dem Mega Drive

Klax auf dem Mega Drive und Lynx

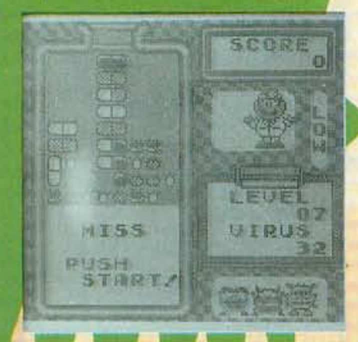
ISHIDO

Neben Shanghai haben wir hier einen weiteren beschaulichen Vertreter des Tüftelgenres. Diesmal geht es nicht darum, Symbole abzutragen, sondern sie nach bestimmten Regeln auf einem Brett auszulegen. Die einfache Vorschrift ist, daß nur Teile der gleichen Farbe oder des gleichen Musters nebeneinander ruhen dürfen. Mit acht grafisch stilvoll gestalteten Spielsets dürft Ihr Euch das Gehirn zermartern.

KLAX

Klax needs no drugs: Mit diesem Slogan erschien vor etlichen Jahren der gleichnamige Spielautomat. Nach dem Motto "Ich brauche keine Drogen, ich bin Klax-süchtig", wurde damals geschickt die Anti-Drogen-Kampagne der US-Regierung genutzt bzw. unterstützt. Zum Spiel: Auf einem Förderband poltern Euch Quadrate entgegen. Ihr steuert einen Auffangbehälter am Ende des Bandes, wo die Teile in die Tiefe purzeln würden. Bis zu fünf Stück könnt Ihr aufeinander stapeln, spätestens dann müßt Ihr das oberste in einer von fünf nebeneinanderliegenden Spalten ablegen. Habt Ihr mindestens drei gleichfarbige Blöcke horizontal, vertikal oder diagonal in den Spalten angeordnet (entspricht einem Klax), verschwinden diese. Um einen Level zu schaffen, müßt Ihr bestimmte Vorgaben erfüllen, wie zum Beispiel zehn normale Klaxe oder fünf diagonale Klaxe basteln.

Dr. Mario auf dem NES



Dr. Mario auf dem Game Boy

Bakterien, die es aufzulösen gilt. Die Bazillenkiller bestehen aus zwei verschiedenfarbigen Teilen. Schafft Ihr es, mit dem Joypad vier oder mehr davon in eine Reihe zu bekommen, löst diese sich auf. Ein Mario-würdiges, höchst kompetentes Grübelmodul.

DER URSPRUNG DER LOGIK

Jahr 0 VSZ (Videospielezeit): Das digitale Leben beginnt. Es war einmal ein Spielhallenautomat namens "Pong": links ein Strich, rechts ein Strich; beide von je einem Spieler gesteuert. Auf dem Spielfeld flitzt ein Pixelball, der dem Prinzip Einfallswinkel gleich Ausfallswinkel gehorchte. Wer den Ball zuerst verfehlte, der sah das Punktekonto des Gegners um einen Zähler wachsen.

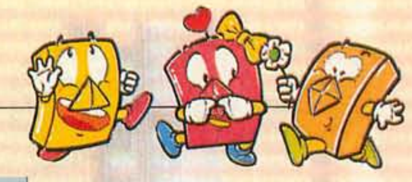
Jahr 5 VSZ: Eroberung des Wohnzimmers. Die Spielprogramme kriechen aus den dunklen Arkaden und den Tiefen der Großrechner in das Licht des heimischen Wohnzimmers — nicht selten beleuchtet vom Weihnachtsbaum. Mit dem Erscheinen des Atari VCS packt das "Pac-Man"-Fieber auch die Outsider. Das Videospiel wächst und gedeiht. Zahlreiche verschiedene Spielgenres entwickeln sich.

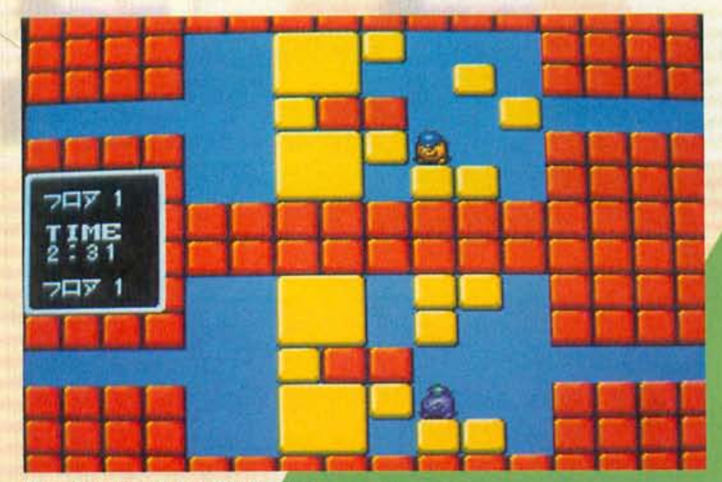
Jahr 10 VSZ: Erste Spuren von Tüftelelementen zeigen sich unter anderem bei "Mission Impossible" auf dem Commodore 64: Tonfolgen nachspielen und ein recht kompliziertes Puzzle. Auch die "Swordquest"-Reihe auf dem VCS enthält kleine Logikspielchen.

Jahr 12 VSZ: Der erste Denkspielklassiker erblickt die Welt der Bits & Bytes. Shanghai auf dem Amiga-Computer fesselt Freaks und die restliche Familienbande.

Jahr 14 VSZ: Der Durchbruch. Etwas völlig Neues, noch nie Dagewesenes ist geboren: "Tetris", Tüftel- und Denkspiel mit Geschicklichkeitsanteil. Ursprünglich auf einem PC entwickelt, gibt es bis heute unzählige Adaptionen auf fast allen weltweit verfügbaren Computern und Konsolen.

Jahr 16 VSZ: Die Clones kommen. Keiner kann die Varianten und Versionen, die sichtlich von "Tetris" inspiriert sind, zählen. Nur einige wenige sind erfolgreich.

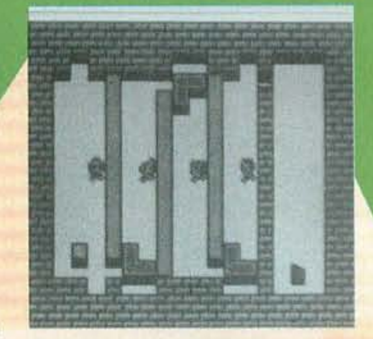




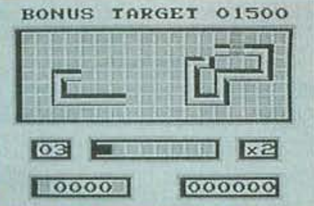
Puzzleboy auf der PC-Engine

KWIRK/PUZZLEBOY

Raus zum Ausgang; das ist alles, was Ihr wollt. Allerdings sind da noch diese lästigen Hindernisse, die es Euch nicht leichtmachen: drehbare Winkeltüren, verschiebbare Klötze und Gruben, die durch herumliegende Teile aufgefüllt werden, bevor sie passierbar sind. Solltet Ihr tatsächlich alle Levels schaffen, was eine beträchtliche Zeit dauern dürfte, bietet eine weitere Variante noch eine Herausforderung:



Kwirk auf dem Game Boy



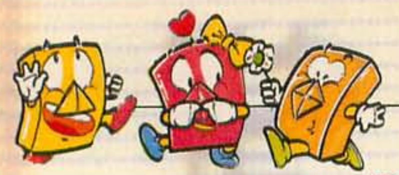
Loopz auf dem Game Boy

Kleinere Abschnitte müssen gegen die Uhr gespielt werden. Je schneller, desto mehr Punkte. Diesen Modus könnt Ihr auf dem Game Boy auch gegeneinander spielen.



LOOPZ

Auf ein relativ kleines Spielfeld müßt Ihr verschieden große und unterschiedlich geformte Pipelineteile setzen. Für das Rotieren und Ablegen eines jeden Klötzchens habt Ihr nur begrenzt Zeit. Sobald Ihr eine Leitung kurzgeschlossen habt, verschwindet diese. In einem zweiten Modus wird für wenige Sekunden ein Muster gezeigt, das dann teilweise gelöscht wird. Eure Aufgabe ist es, die verstümmelte Form innerhalb eines Zeitlimits zu rekonstruieren.



POPILS

Ähnlich wie bei Puzznic fallen hier die Spielsteine nach unten, sobald die Stütze verschwindet. Euer Held kann in alle Richtungen Steine zertrümmern, nach links und rechts laufen, sowie Leitern erklettern. Ziel der Aktivitäten ist, in jedem Level die Freundin zu befreien. Für zusätzliche Abwechslung sorgt ein Editor, mit dem Ihr eigene Spielfelder erstellt. Batterie und Levelanwahl machen es zu einem idealen Spiel für Zwischendurch.

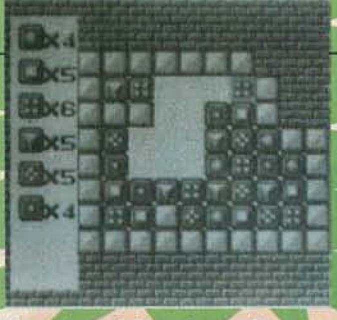


QUARTH

Neckischerweise auch "Ballertris" genannt. Am unteren Bildschirmrand steuert Ihr ein Raumschiff, das Miniklötzchen nach oben schießt. Von oben rücken verwinkelte Konstruktionen bedrohlich näher. Berühren Euch diese, ist das Spiel verloren. Das anschwebende Unheil löst sich nur auf, wenn Ihr die Bauten durch gezieltes Klötzchenfeuer zu Quadraten vollendet. Lobenswert ist der gut gelungene Zwei-Spieler-Modus.

PUZZNIC

Dieses Modul versetzt Euch in eine Welt, in der verschiedene, der Schwerkraft gehorchende Klötzchen existieren, die nur links und rechts bewegt werden können. Berühren sich zwei gleichgemusterte Quadrate, verschwinden sie. Gewonnen hat derjenige, der auf diese Weise alle Steine entfernt. Schwierig wird es, wenn eine ungerade Zahl abgeräumt werden muß oder Aufzüge im Spiel sind.



Puzznic auf dem Game Boy

HALLO NACHBAR

Natürlich gibt es noch wesentlich mehr Spiele, bei denen man auch sein Köpfchen gebrauchen muß. Im Anschluß findet Ihr einige Genres, die mit den Tüfteleien zumindest über drei Ecken verwandt sind.

STRATEGIESPIELE

Game Boy Wars (Game Boy), War Song (Mega Drive), Nectaris (PC-Engine): Das sind typische Vertreter, bei denen eher die weitläufige Planung entscheidend ist. Außerdem bezeichnend ist der recht martialische Ablauf. Ob nun Drachenreiter oder schwere Artillerie in die Schlacht geschickt werden, entscheidend ist: es wird Krieg geführt.

SIMULATIONEN

Golfspiele, Autorennen, Flugsimulatoren: Auch hier werden teilweise die grauen Zellen benötigt, um den richtigen Schläger zu wählen, den Motor zu frisieren oder die Nutzlasten zu verteilen. Im Vordergrund stehen allerdings Simulations- oder Actionelemente.

BRETTSPIELE

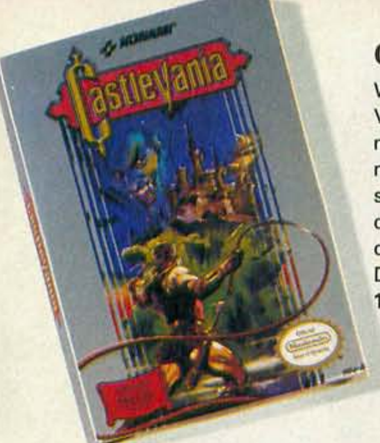
Go (Game Boy), Schach (alle Systeme), Monopoly (Game Boy): Dieses Genre liegt unserem Thema am nächsten. Was auf einem Brett genauso gut oder besser gespielt werden kann, fällt nicht in unser Genre.

ALLE DENKSPIELE AUF EINEN BLICK

	SPIELINHALTE			WERTUNGEN							
	Logik	Geschicklichkeit	Glück	Game Boy	Lynx	Game Gear	Mega Drive	Master System	NES	Super NES	PC-Engine
A-Mazing Tater	90%	10%	0%	83% (2)	–	–	–	–	–	–	–
Blockout	60%	30%	10%	–	74% (L)	–	75% (L2)	–	–	–	–
Brain Bender	65%	35%	0%	54% (P)	–	–	–	–	–	–	–
Columns	40%	35%	25%	–	–	73%	75%	73%	–	–	–
Dr. Mario	60%	30%	10%	83% (2)	–	–	–	–	83%	–	–
Hatris	60%	30%	10%	83% (2)	–	–	–	–	–	–	73%
Ishido	90%	0%	10%	77% (2)	82% (2)	–	82%	–	–	–	–
Klax	35%	50%	15%	69%	90%	–	89% (2)	84%	–	–	90%
Kwirk/Puzzleboy	90%	10%	0%	85% (L)	–	–	–	–	–	–	76% (L)
Loopz	20%	35%	45%	69% (P)	–	–	–	–	69% (P)	–	–
Popils	75%	25%	0%	–	–	73% (B)	–	–	–	–	–
Puzznic	80%	20%	0%	82% (P2)	–	–	–	83% (P)	–	83% (P)	
Quarth	40%	50%	10%	82% (L2)	–	–	–	–	–	–	–
Shanghai	70%	0%	30%	70%	85%	–	–	82%	–	–	78%
Sokoban/Boxxle	100%	0%	0%	80% (P)	–	–	84%	–	–	–	85%
Tetris	60%	30%	10%	96% (L2)	–	–	–	–	88%(L2)	–	–

Erklärungen zur Tabelle: Die Spielinhalte zeigen auf, welche Anforderungen an den Spieler gestellt werden. Je höher die Prozentzahl, desto größer der Anteil der entsprechenden Genre-Zutat. P = Paßwort, L = Levelanwahl, B = Batterie, 2 = Zwei-Spieler-Modus

Der Gruselhit im Nintendo® Entertainment System



Castlevania

Wer gruselt sich vor flatternden Vampiren, Zombies oder dem Fischmann? Simon Belmont nicht! Mit einem kräftigen Peitschenhieb schlägt er sich seinen Weg frei durch die verschlungenen Gänge des Schlosses Castlevania: zum Duell mit Dracula.
1 Spieler



Castlevania II - Simon's Quest

Auf Simon Belmont lastet Draculas Fluch! Doch im Sieg über den Fürsten der Finsternis kann Simon das Unheil abwenden. Seine Rettung sind 4 besonders starke Peitschen: die Leder-, Dornen-, Ketten- und Flammenpeitsche, eine stärker als die andere.
1 Spieler





Castlevania III - Dracula's Curse NEU!

Trevor Belmont im Jump-and-Run Spektakel vom Feinsten. Für **VIDEO GAMES 2/92** das "Highligh der Gruselreihe... mit das Beste, das je auf dem NES zu sehen und zu hören war."
Für **ASM 6/92** steht fest: "Die Grafik" ist "eine Klasse für sich." Auch der Sound "ist immer verdammt gut."
17 Level
1 Spieler



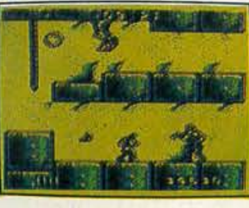


ASM 6/92:
ASM *HIT*
Urteil: gut

Im Urteil der Fachpresse
VIDEO GAMES 2/92:
85% Spielspaß. Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.

Dracula geistert durch Euren GAME BOY





Der Graf der Finsternis im Castlevania-Adventure

Nervenzittern bis zum letzten Peitschenhieb. Begeistert urteilt **VIDEO GAMES 2/91**: "Fantastisch, was Konami aus dem Game Boy rausgeholt hat..." Und: "Die Levels sind durchdacht aufgebaut, sehr abwechslungsreich und strotzen nur so vor Ideen... atmosphärische Musik... detaillierte Grafik."
4 Level • 1 Spieler

82% GRAFIK
81% MUSIK
68% SOUNDEFFEKTE
81% SPIELSPASS
VIDEO GAMES CLASSIC

Im Urteil der Fachpresse
VIDEO GAMES 2/91:
81% Spielspaß. Ausgezeichnet als VIDEO GAMES CLASSIC.









KONAMI®
SuperstarkerVideospieleSpaß

Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77

Das Super Nintendo endlich in Deutschland: Was wurde an der Hardware verändert, welche Spiele kommen noch in diesem Jahr?

In unserem Filmlizenzenartikel berücksichtigt: alle Spiele zu "Batman"-Filmen

Für die nächste *VIDEO GAMES* haben wir uns wieder einiges vorgenommen — ob alles klappt wie gewünscht oder ob lang überfällige Expreßboten als vermißt gemeldet werden, wertvolle Vorabmodule sich als unspielbar erweisen oder unsere Testhardware kurz vor dem Redaktionsschluß dampfend und hoffnungslos überlastet den Geist aufgibt, wissen wir jedoch noch nicht. Nach den harschen Erfahrungen der letzten Monate also alle Angaben und Vorankündigungen ohne Gewähr.

Als gesichert könnt Ihr unseren großangelegten Artikel zur offiziellen Markteinführung des Super Nintendos betrachten. Wir checken die Hardware und alle Anschlüsse, klären die Kompatibilitäts-Frage und testen alle offiziell erhältlichen Spiele ausführlich und kritisch. Unter anderem dabei: Das famose Actionspektakel **Super Probotector**, die weltbekannte Städtebausimulation **Sim City** und **Turtles in Time**. Mega-Drive-Besitzer dürfen sich auf kommende Sega-Produkte freuen und sich im **MC-Kids-Preview** über neue Sympathieträger schlaumachen. Videospielern mit exotischem Geschmack können wir Hudsons brandneues Jump'n'Run **New Adventure Island** für die PC-Engine und die grafisch famose "Zaxxon"-Neuaufbearbeitung **View Point** für das Neo Geo vorstellen. Neben den neuesten Handheld-Tests, massig News und bergeweise Tips gibt's einen **Tiny-Toons**-Player's-Guide sowie einen umfangreichen Artikel zum Thema "Von der Leinwand aufs Modul — das Spiel zu Film".

Besser als Sonic? Wir stellen das Jump'n'Run "MC Kids" vor.





Turtles in 16-Bit: Unser Test verrät Stärken und Schwächen.



ERSCHEINT AM 26. AUGUST 1992



Neu. Für Euer Nintendo Entertainment System.
Gutschein
Jetzt abholen oder anfordern: 5 Überraschungsaufkleber. Kostenlos. Einfach diesen Gutschein ausschneiden und abgeben in allen Geschäften, wo es KONAMI-Videospiele gibt. Oder einschicken an: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50.
Frankierten Rückumschlag beilegen. Namen und Adresse deutlich auf den Rückumschlag schreiben. Schnell erhälst Du 5 Aufkleber zugeschickt, solange der Vorrat reicht. Aufgepaßt! Nur richtig frankierte und mit Deiner Anschrift adressierte Rückumschläge werden beantwortet.
VG 08/92
MONSTER IN MY POCKET
Actionspiel
mit superstarken Monstern
Neu:
MONSTER IN MY POCKET Neon
24 Neon-Monster zum Sammeln und Tauschen
Jetzt überall wo es Spielwaren gibt.
Jahrhunderttreffen der Gruselmonster. Die Berühmtesten sind gekommen. Der Vulkan bricht aus, und die Monster schrumpfen zusammen. Bis auf Westentaschengröße. Sie flüchten in Jack's Haus. Und dort beginnt die große Auseinandersetzung zwischen den guten Geistern und den bösartigen Ungeheuern.
Fingerfertigkeit, Schnelligkeit und spielerisches Können führen zum Erfolg!
• Für 1 oder 2 Spieler
• System: Nintendo Entertainment System
MONSTER IN MY POCKET- Superstarkes Actionspiel
Weitere Informationen: KONAMI (Europe) GmbH, Postfach 560180, 6000 Frankfurt 50, Telefon D-069/950812-0, Telefax D-069/950812-77
Jetzt
Monster zum Anfassen!
Ab sofort steckt in jeder Spielpackung eine Supermonster-Figur.
Weitere KONAMI-Actionspiele für Euren Game Boy, das Nintendo Entertainment System, für Euren Computer und als LCD-Spiel
PALCOM SOFTWARE
KONAMI
SuperstarkerVideospieleSpaß
Monster in My Pocket ™ logo and all character designs are owned by and used under licensee from Morrison Entertainment Group, Inc. © 1992 Morrison Entertainment Group, Inc. All Rights Reserved. © 1992 KONAMI Inc. All Rights Reserved.
Nintendo®, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo
GRADIUS
PROBOTECTOR
Castlevania
Simon's Quest
GAME BOY